

Manual do usuário BrightLink® Pro 1420Wi/1430Wi

Conteúdo

Manual do usuário BrightLink Pro 1420Wi/1430Wi	13
Introdução.....	14
Recursos do projetor	14
Conteúdo da caixa do produto.....	16
Componentes adicionais	18
Equipamento opcional e peças de substituição.....	19
Informações sobre garantia.....	20
Avisos usados na documentação.....	20
Onde buscar informações adicionais	20
Localização das partes do projetor.....	21
Partes do projetor - frente/superior.....	22
Partes do projetor - lateral	23
Partes do projetor - painel de Interface.....	24
Partes do projetor - base	26
Partes do projetor - painel de controle.....	27
Partes do projetor - canetas interativas e bandeja das canetas	28
Partes do projetor - controle remoto	30
Partes do projetor - Unidade de toque	32
Partes do projetor - unidade de controle.....	34
Configuração do projetor	36
Colocação do projetor	36
Opções de instalação e montagem do projetor	36
Distância de projeção	37
Remoção e colocação da cobertura dos cabos.....	40
Ajuste do ângulo da unidade de toque	40
Instalação dos pés do projetor	59
Conexões do projetor	60
Conexão a fontes de computador.....	61
Conexão ao computador para vídeo e áudio USB	61
Conexão ao computador para vídeo VGA	62

Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio	63
Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB	64
Conexão a um computador para som	65
Conexão de um computador à unidade de controle	65
Conexão a fontes de vídeo	67
Conexão a fontes de vídeo HDMI	67
Conexão a um dispositivo compatível com MHL	68
Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA	68
Conexão a fontes de vídeo composto	69
Conexão a uma fonte de vídeo com som	70
Conexão a um monitor externo de computador	70
Conexão de alto-falantes externos	71
Conexão a um dispositivo USB externo	72
Projeção com dispositivo USB	72
Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor	73
Conexão de um dispositivo USB à unidade de controle ou ao projetor	74
Seleção da fonte USB conectada	74
Desconexão de um dispositivo USB da unidade de controle ou do projetor	75
Conexão de uma impressora à unidade de controle	75
Tipos de impressoras suportadas	76
Conexão a uma câmera de documentos	77
Conexão de múltiplos projetores do mesmo modelo	78
Instalação das pilhas no controle remoto	78
Instalação da pilha nas canetas	80
Instalação das pilhas na unidade de controle	81
Uso do projetor em rede	84
Projeção em uma rede com fios	84
Conexão a uma rede com fios	85
Seleção das configurações de rede com fios	85
Endereços IP restritos	88
Projeção em uma rede sem fios	89
Instalação do módulo de LAN sem fios	90
Uso do Quick Wireless Connection (Windows somente)	92

Seleção manual das configurações de rede sem fios.....	93
Configurações do menu da rede sem fios.....	95
Seleção das configurações de rede sem fios em Windows	97
Seleção das configurações de rede sem fios em OS X	98
Ativação da segurança WPA ou EAP	98
Configuração do menu Segurança de rede sem fios	99
Configuração dos alertas de email do projetor em rede	102
Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede	103
Configuração de monitoramento usando SNMP	103
Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web	104
Criação de uma agenda de endereços.....	106
Adição de modelos de um navegador da Web	107
Configuração do suporte Crestron RoomView	109
Configurando o suporte Crestron RoomView	109
Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView	110
Uso dos recursos básicos do projetor	112
Ligar o projetor	112
Desligar o projetor	114
Seleção do idioma dos menus do projetor	115
Configuração da data e hora	116
Formato da imagem	117
Correção do formato da imagem com os botões Keystone	118
Correção do formato da imagem com Quick Corner	120
Redimensionamento da imagem com o os botões Wide e Tele	121
Ajuste da posição da imagem	122
Ajuste do foco da imagem	123
Operação do controle remoto.....	124
Uso do controle remoto como um mouse sem fio.....	126
Uso do controle remoto como um ponteiro.....	127
Seleção de uma fonte de imagem	127
Modos de projeção.....	129
Mudança do modo de projeção usando o controle remoto	129
Mudança do modo de projeção usando os menus	130

Relação de aspecto da imagem	131
Mudança da relação de aspecto da imagem	132
Relações de aspecto da imagem disponíveis.....	132
Modo cor	133
Mudança do modo de cor	133
Modos de cor disponíveis	134
Ativar o ajuste Íris Automática	135
Controle do volume com os botões de volume	136
Projeção de uma apresentação sem uso do computador	136
Tipos de arquivo PC Free suportados	137
Iniciar um show de slides PC Free.....	139
Iniciar uma apresentação de filme PC Free.....	141
Iniciar uma apresentação PC Free de um arquivo PDF.....	142
Opções de exibição de apresentação de slides.....	144
Ajuste dos recursos do projetor	146
Desativação temporária da imagem e do som	146
Interrupção temporária da ação do vídeo	147
Ampliação e redução de imagens	147
Planejamento dos eventos do projetor	148
Gravação de um evento programado	149
Visualização de eventos programados.....	149
Edição de eventos programados	150
Recursos de segurança do projetor	152
Tipos de segurança por senha	152
Configuração de uma senha	153
Seleção de tipos de segurança por senha	154
Digitar a senha para uso do projetor	155
Salvar um logotipo de usuário para exibição.....	156
Bloqueio dos botões do projetor	159
Desbloqueio dos botões do projetor	159
Instalação de um cabo de segurança.....	160
Criar um padrão de usuário para exibir	160

Uso de funções interativas	162
Modos interativos	162
Uso das canetas interativas	163
Uso das canetas	163
Calibragem da caneta	166
Calibragem automática	167
Calibragem manual	169
Uso da interatividade com toque digital	172
Instruções importantes de segurança para a unidade de toque	173
Calibragem para interatividade com toque digital	174
Uso das operações de toque digital	178
Uso do BrightLink com um computador	181
Requisitos de sistema para o modo Interativo com PC	181
Mudança para o modo de PC interativo	182
Controle de funções do projetor através de uma tela projetada (modo Interativo com PC)	183
Ajuste da área de operação da caneta	185
Ferramentas Easy Interactive Tools	187
Ferramentas Entrada à caneta e Tinta do Windows	188
Ativação dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows	188
Uso dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows	190
Modo de quadro branco	191
Uso das barras de ferramentas do quadro branco	192
A barra de ferramentas principal do quadro branco	193
Seleção de modelos de fundo	196
Dar zoom em imagens em modo de quadro branco	197
Adicionar e trabalhar com imagens	197
Uso das ferramentas de formas	198
Seleção da largura e cor da linha	199
A barra de ferramentas inferior do quadro branco	199
Seleção das configurações de quadro branco	201
Seleção de configurações e normas básicas do quadro branco	202
Seleção das configurações de impressão de quadro branco	204
Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco	206

Seleção de configurações para envio de páginas do quadro branco por email	208
Adição de um documento ou imagem de um scanner	211
Seleção de uma fonte de dispositivo em rede	212
Salvar páginas em modo de quadro branco	213
Trabalhando com páginas em miniatura	215
Impressão em modo de quadro branco	216
Enviar as páginas do quadro branco por e-mail	218
Compartilhamento do quadro branco	219
Inicialização de uma sessão compartilhada de quadro branco	220
Conexão de um computador ou outro dispositivo a um quadro branco compartilhado	223
Navegadores da web compatíveis com compartilhamento de quadro branco	223
Barras de ferramentas de navegador da web	224
Conexão a quadro branco compartilhado a partir de um projetor	226
Modo de anotação (PC Free)	227
Desenhando em uma imagem projetada (Modo de anotação)	227
Uso das barras de ferramenta de anotação	229
A barra de ferramentas de anotação principal	231
Dar zoom em imagens em modo de anotação	233
A barra de ferramentas de anotação inferior	233
Impressão em modo de anotação	234
Como salvar as imagens em modo de anotação	235
Divisão da tela	235
Ajuste das definições de menu	238
Uso do sistema de menus do projetor	238
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem	241
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal	243
Configuração de opções do projetor - menu Definição	247
Configuração de opções do projetor - menu Avançado	250
Configuração de rede do projetor - menu Rede	258
Configuração de opções do projetor - menu ECO	260
Exibição da informação do projetor - menu Informação	262
Lista de códigos de evento	263
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar	265

Manutenção e transporte do projetor	267
Manutenção do projetor	267
Limpeza da janela de projeção	268
Limpeza do sensor de obstáculo	268
Limpeza do gabinete do projetor	269
Manutenção do filtro de ar e do exaustor	269
Limpeza do filtro de ar e do exaustor	270
Substituição do filtro de ar	273
Manutenção da lâmpada do projetor	276
Substituição da lâmpada	277
Reinicialização do temporizador da lâmpada	281
Substituição das pilhas do controle remoto	282
Substituição da pilha da caneta interativa	284
Substituição das pontas das canetas interativas	285
Transporte do projetor	286
Solução de problemas	287
Dicas para problemas de projeção	287
Luzes de estado do projetor	288
Uso da ajuda do projetor	291
Soluções para problemas de imagem ou som	292
Soluções para quando a imagem não aparecer	292
Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB	293
Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer	294
Exibição a partir de um laptop PC	295
Exibição a partir de um laptop Mac	295
Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer	295
Soluções para quando somente parte da imagem aparecer	296
Soluções para quando a imagem não estiver retangular	296
Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática	297
Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada	297
Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos	298
Soluções para problemas de som	299
Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto	300

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor	300
Soluções para problemas com o controle remoto.....	301
Soluções para problemas de senha	301
Soluções para quando a fonte não puder ser trocada	302
Resolução de problemas de interatividade	302
Soluções para quando uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function	303
Soluções para quando as canetas interativas não funcionam.....	303
Soluções para quando a posição da caneta interativa não for precisa	304
Soluções para quando a calibragem manual não funciona	305
Soluções para quando a caneta interativa ficar lenta ou difícil de usar.....	305
Soluções para quando as canetas interativas causam interferências ou têm efeitos indesejados	305
Soluções para quando a interatividade por toque digital não funciona.....	306
Soluções para problemas de captura, impressão, salvamento ou escaneamento	306
Soluções para quando a opção de Tinta não aparecer no Microsoft Office.....	307
Soluções para quando a caneta não funciona em rede ou as barras de tarefas não aparecem .	308
Soluções para quando o horário está incorreto nas configurações de quadro branco	308
Resolução de problemas de rede.....	308
Solução para quando a autenticação sem fios falha	308
Soluções para quando não conseguir acessar o projetor através da rede	309
Soluções para quando os alertas de rede por email não são recebidos.....	309
Onde obter ajuda.....	310
Especificações técnicas	312
Especificações gerais do projetor.....	312
Especificações da lâmpada do projetor.....	314
Especificações do controle remoto.....	314
Especificações de caneta interativa	314
Especificações da unidade de toque	315
Especificações da dimensão do projetor.....	315
Especificações elétricas do projetor	315
Especificações ambientais do projetor	316
Especificações de aprovações e de segurança do projetor	316

Formatos de vídeo compatíveis	317
Requisitos do sistema de exibição USB	319
Avisos.....	321
Instruções de descarte do produto	321
Reciclagem	321
Informações importantes sobre segurança	322
Instruções importantes de segurança	322
Restrição de uso.....	326
FCC Compliance Statement.....	326
Garantia limitada	327
Ato regulatório de telegrafia sem fios	329
Marcas comerciais	329
Licença de software Open Source e outras licenças.....	330
Avisos sobre direitos autorais.....	381
Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais.....	382
Atribuição de direitos autorais	382

Manual do usuário BrightLink Pro 1420Wi/1430Wi

Seja bem-vindo ao *Manual do usuário* dos projetores BrightLink Pro 1420Wi/1430Wi.

Introdução

Consulte estas seções para aprender mais sobre o seu projetor e sobre este manual.

[Recursos do projetor](#)

[Avisos usados na documentação](#)

[Onde buscar informações adicionais](#)

[Localização das partes do projetor](#)

Recursos do projetor

Os projetores BrightLink Pro 1420Wi/1430Wi incluem estes recursos especiais:

Funções interativas únicas

- Anotação com ou sem um computador
- Anotação com duas canetas ao mesmo tempo
- Barra de ferramentas Easy Interactive Tools aprimorada para Windows e Mac
- Interatividade baseada em toque para até seis usuários (BrightLink Pro 1430Wi)
- Compartilhe o seu quadro branco com até outros 15 dispositivos, incluindo tablets, smartphones e outros projetores com capacidade de compartilhamento de quadro branco.
- Faça anotações em conteúdo projetado a partir do seu dispositivo
- Digitalize e exiba conteúdo de um scanner conectado
- Envie por email, salve ou imprima o seu conteúdo sem uso de um computador
- Importe conteúdo de um drive USB

Sistema de projeção de ultra curto alcance

- Projete uma imagem de 87 polegadas (221 cm) (WXGA) de uma distância de apenas 231 mm
- Pode ser facilmente montado em uma parede (com suporte para parede) ou em uma mesa (com a montagem opcional para projeção de mesa) para instalações rápidas e de baixo custo
- Pode ser montado verticalmente para criar um espaço de trabalho interativo diretamente na superfície de uma mesa
- Interferência de sombra e brilho reduzida

Imagens brilhantes de alta resolução

- Até 3300 lúmens de brilho colorido (emissão de luz colorida) e até 3300 lúmens de brilho branco (emissão de luz branca)

Observação: O brilho de cor (emissão de luz colorida) e o brilho de branco (emissão de luz branca) irão variar dependendo das condições de uso. A emissão de luz colorida é medida de acordo com IDMS 15.4; a emissão de luz branca é medida de acordo com ISO 21118.

- Resolução nativa de 1280 × 800 pixels (WXGA)

Conectividade flexível

- Portas HDMI 1/MHL e HDMI 2 para conexão de computador ou dispositivo de vídeo
- Conexão USB plug-and-play 3-em-1 oferece projeção e controle de áudio e mouse para instalação imediata
- Suporte de rede com fios para projeção
- Monitoramento e controle através de computador remoto conectado à rede
- Suporte de rede sem fios opcional, incluindo transferência de vídeo e áudio
- Apresentações PC Free de shows de slide através de dispositivos de memória USB ou câmeras de documentos Epson conectados
- Duas portas VGA para a conexão de vários apresentadores
- Porta para conexão de um monitor externo
- Projeção de dispositivos iOS ou Android com módulo de LAN sem fios e app gratuito Epson iProjection; visite o site global.latin.epson.com/br/iProjection para mais informações.

Recursos de operação e exibição inovadores

- Baixo custo total com lâmpada de longa duração e filtro de ar de alta eficiência
- Razão de aspecto de zoom digital alta para imagens maiores em distâncias mais curtas de projeção
- Relação de contraste de 10000:1 e controle de Íris Automática para imagens nítidas e detalhadas
- Decodificador de closed caption embutido
- Sistema de som potente de 16 W com saída de áudio digital para conexão de alto-falantes externos
- Recursos Instant Off e Direct Power On da Epson para desativação e configuração rápidas do projetor
- Suporte para os sistemas de monitoramento de rede Crestron RoomView

- Sistema de transmissão de mensagem de rede para projetar mensagens oportunas em todos os projetores na rede

[Conteúdo da caixa do produto](#)

[Componentes adicionais](#)

[Equipamento opcional e peças de substituição](#)

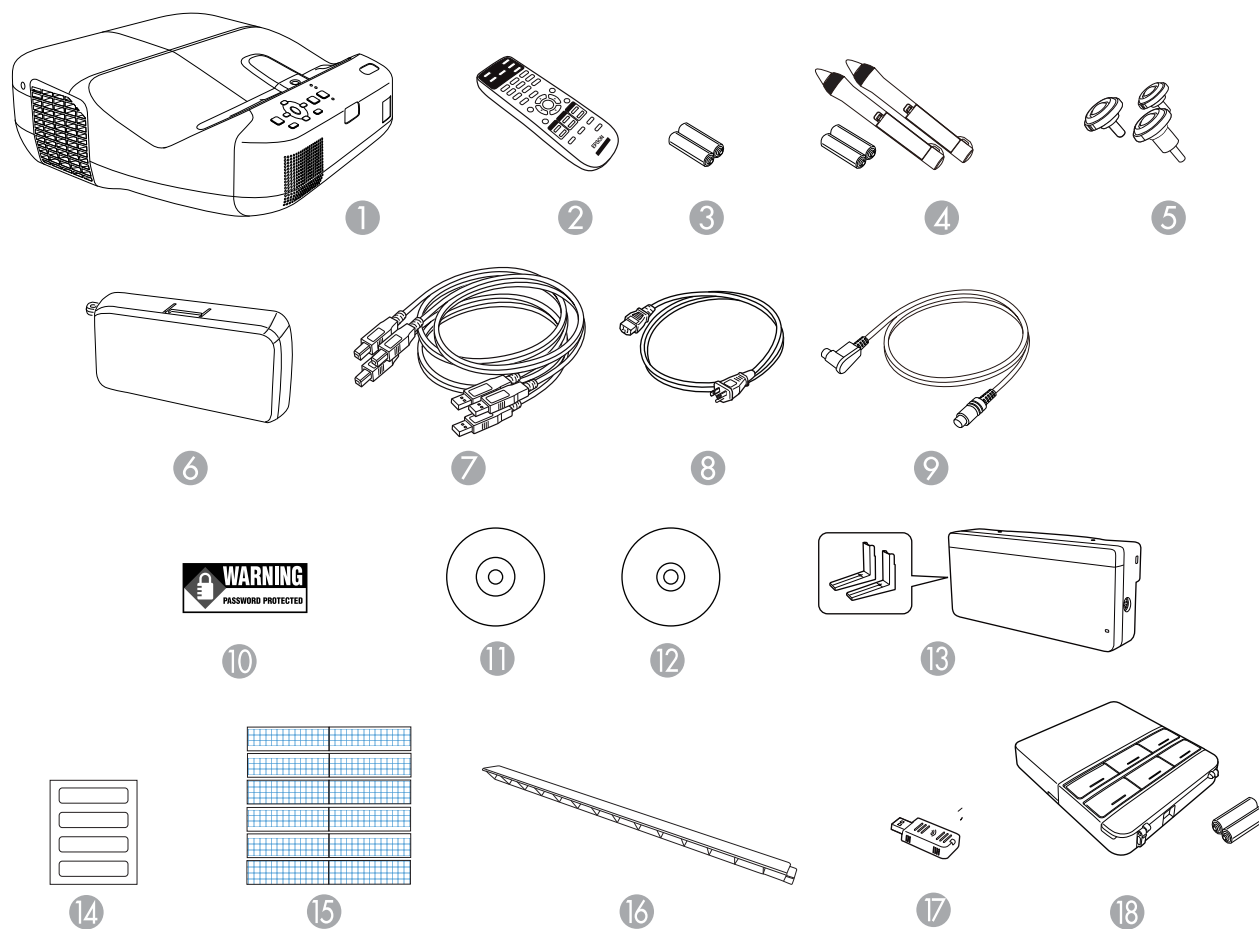
[Informações sobre garantia](#)

Tema principal: [Introdução](#)

Conteúdo da caixa do produto

Guarde a embalagem, caso seja necessário despachar o projetor. Sempre use a embalagem original (ou equivalente) quando tiver que enviá-lo por correio.

Certifique-se de que a caixa do projetor inclui todas estas peças:



- 1 Projetor
- 2 Controle remoto
- 3 Pilhas para o controle remoto (duas alcalinas AA)
- 4 Canetas e pilhas (uma pilha alcalina AA para cada caneta)
- 5 Pés de borracha (BrightLink Pro 1420Wi)
- 6 Bandeja de caneta
- 7 Cabos USB (3)

- 8 Cabo de alimentação
- 9 Cabo de conexão da unidade de toque (BrightLink Pro 1430Wi)
- 10 Adesivo de aviso de proteção por senha
- 11 CD com os manuais do projetor e links para o software
- 12 CD com software do projetor para Easy Interactive Function
- 13 Unidade de toque e marcadores (dentro da unidade) (BrightLink Pro 1430Wi)
- 14 Etiquetas (4) (BrightLink Pro 1430Wi)
- 15 Fita para prender os marcadores (BrightLink Pro 1430Wi)
- 16 Defletor de infravermelho (8) (BrightLink Pro 1430Wi)
- 17 Unidade de LAN sem fios
- 18 Unidade de controle (com pilhas)

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

Componentes adicionais

Dependendo da maneira como planeja usar o projetor, talvez seja necessário obter os seguintes componentes adicionais:

- Para receber um sinal de vídeo composto, será necessário um vídeo do tipo RCA ou um cabo A/V. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Para receber sinal de vídeo componente, você precisa de um cabo de vídeo componente para VGA, D-sub, 15 pinos. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- Para receber sinal HDMI, será necessário um cabo HDMI compatível. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta de **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatíveis. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta HDMI.

- Para receber um sinal HDMI via MHL, você precisa de um dispositivo compatível com MHL e um cabo MHL ou um cabo HDMI e um adaptador MHL compatível com o seu dispositivo. Dispositivos com um conector MHL integrado podem não requerer um cabo.

- Para sincronizar projetores BrightLink Pro adicionais, você precisará de um mini-cabo estéreo ou de um conjunto de cabo de controle remoto (ELPKC28).
- Para alimentar a unidade de controle a partir do projetor, você precisará do conjunto de cabo de controle remoto (ELPKC28).
- Para projetar com áudio de certas portas, talvez seja preciso um cabo de áudio compatível com o seu equipamento. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Se você não comprou uma montagem que inclui um cabo VGA, pode precisar de um cabo de computador VGA. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

Equipamento opcional e peças de substituição

É possível adquirir telas, malas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado da Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br. Você também pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Observação: A disponibilidade dos acessórios varia conforme o país.

A Epson oferece os seguintes acessórios opcionais e peças de reposição para o seu projetor:

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Lâmpada de reposição original da Epson (ELPLP80)	V13H010L80
Filtro de ar para substituição (ELPAF40)	V13H134A40
Chave USB Quick wireless connection (ELPAP09)	V12H005M09
Suporte para parede (ELPMB43)	V12H675020
Montagem para projeção de mesa (ELPMB29)	V12H516020
Câmera de documentos Epson DC-06 (ELPDC06)	V12H321005
Câmera de documentos Epson DC-11 (ELPDC11)	V12H377020
Câmera de documentos Epson DC-12 (ELPDC12)	V12H594020
Câmera de documentos Epson DC-20 (ELPDC20)	V12H500020
Caneta interativa adicional A (ELPN04A) (laranja)	V12H666010
Caneta interativa adicional B (ELPN04B) (azul)	V12H667010

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Conjunto de 6 pontas de caneta para substituição (ELPPS02)	V12H668010
Cabo de extensão USB	V12H525001

Observação: O conjunto de cabos do controle remoto (ELPKC28) é mencionado neste *Manual do usuário*, mas pode não estar disponível em todos os países.

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

Informações sobre garantia

Seu projetor possui uma garantia básica que lhe permite projetar com confiança. Para detalhes, consulte a garantia do seu projetor.

Tema principal: [Recursos do projetor](#)

Avisos usados na documentação

Siga estes avisos ao ler a documentação:

- Os **Avisos** devem ser obedecidos com cuidado para evitar ferimentos pessoais.
- Os **Cuidados** devem ser observados para evitar danos ao equipamento.
- As **Observações** contêm informações importantes sobre o projetor.
- As **Dicas** contêm informações adicionais sobre projeção.

Tema principal: [Introdução](#)

Onde buscar informações adicionais

Precisa de uma ajuda rápida sobre o uso do projetor? Você pode procurar ajuda aqui:

- Sistema de ajuda interno

Pressione o botão **Help** no controle remoto ou projetor para obter soluções rápidas para problemas comuns.

- Ícone de ajuda na parte inferior da barra de ferramentas quadro branco.

Selecione o ícone de ajuda para obter um resumo das ferramentas e funções disponíveis.

- global.latin.epson.com/Suporte

Veja perguntas frequentes e envie suas dúvidas por e-mail para o serviço de suporte da Epson 24 horas por dia.

- Para instruções detalhadas sobre o uso do projetor em rede, veja o *Guia do EasyMP Network Projection*.
- Para instruções detalhadas sobre o monitoramento do projetor em rede (Windows somente), veja o *Guia do EasyMP Monitor*.
- Para instruções detalhadas sobre o uso do projetor para realizar reuniões interativas em um ambiente de rede, veja o *Guia do EasyMP Multi PC Projection*.

Tema principal: [Introdução](#)

Localização das partes do projetor

Veja as ilustrações das partes do projetor para aprender mais sobre elas.

[Partes do projetor - frente/superior](#)

[Partes do projetor - lateral](#)

[Partes do projetor - painel de Interface](#)

[Partes do projetor - base](#)

[Partes do projetor - painel de controle](#)

[Partes do projetor - canetas interativas e bandeja das canetas](#)

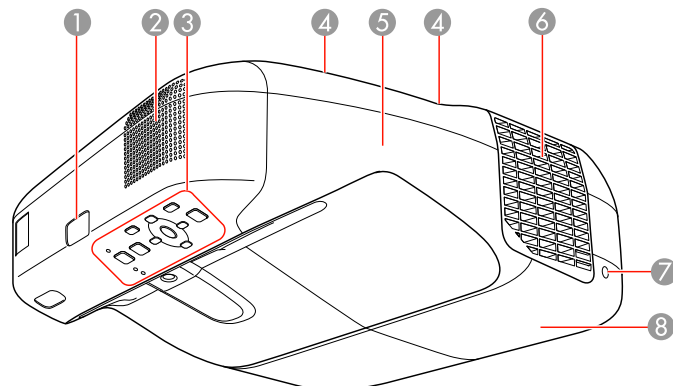
[Partes do projetor - controle remoto](#)

[Partes do projetor - Unidade de toque](#)

[Partes do projetor - unidade de controle](#)

Tema principal: [Introdução](#)

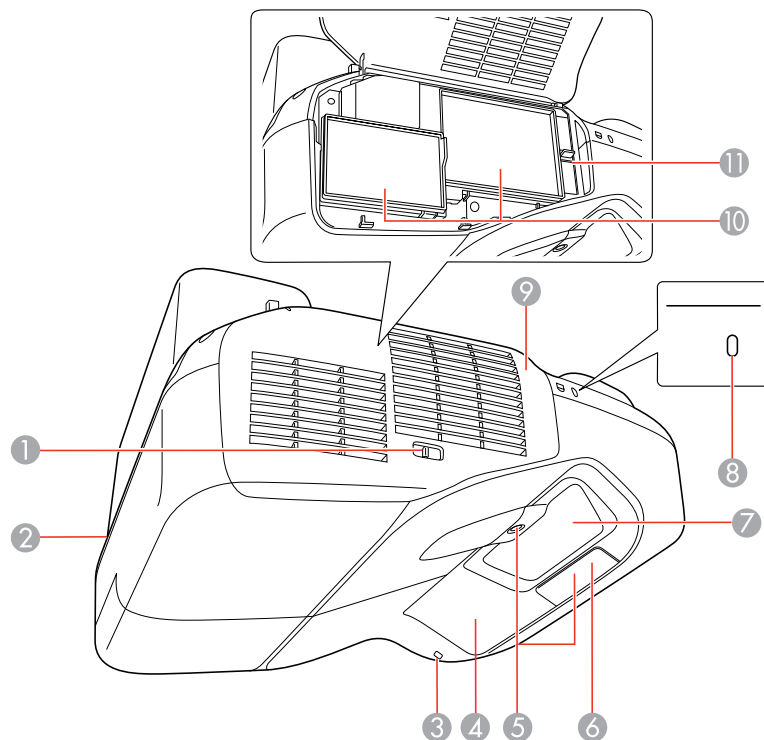
Partes do projetor - frente/superior



- 1 Receptor do controle remoto
- 2 Alto-falante
- 3 Painel de controle
- 4 Parafusos da cobertura de cabo
- 5 Cobertura de cabo
- 6 Abertura de saída de ar
- 7 Parafuso da tampa da lâmpada
- 8 Tampa da lâmpada

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Partes do projetor - lateral

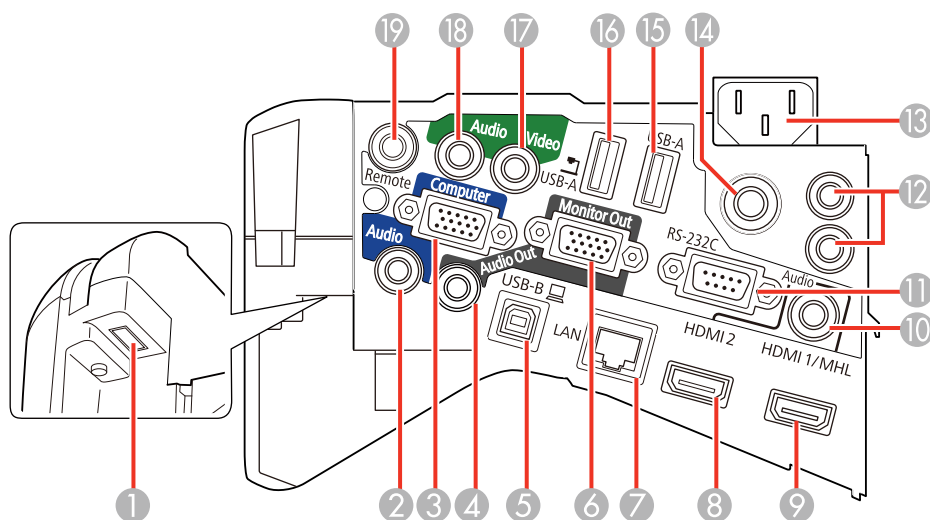


- 1 Alavanca da tampa do filtro
- 2 Abertura de instalação do cabo de segurança
- 3 Luz da LAN sem fios
- 4 Receptor da caneta interativa
- 5 Sensor de obstáculo
- 6 Receptor do controle remoto
- 7 Janela de projeção
- 8 Porta da trava de segurança
- 9 Tampa do filtro de ar

- 10 Entrada de ventilação (filtro de ar)
- 11 Alavanca de foco

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Partes do projetor - painel de Interface



- 1 Porta do módulo de LAN sem fio
- 2 Porta **Audio**
- 3 Porta **Computer**
- 4 Porta **Audio Out**
- 5 Porta **USB-B**
- 6 Porta **Monitor Out**
- 7 Porta de rede (**LAN**)
- 8 Porta **HDMI 2**
- 9 Porta **HDMI 1/MHL**
- 10 Porta **Audio**

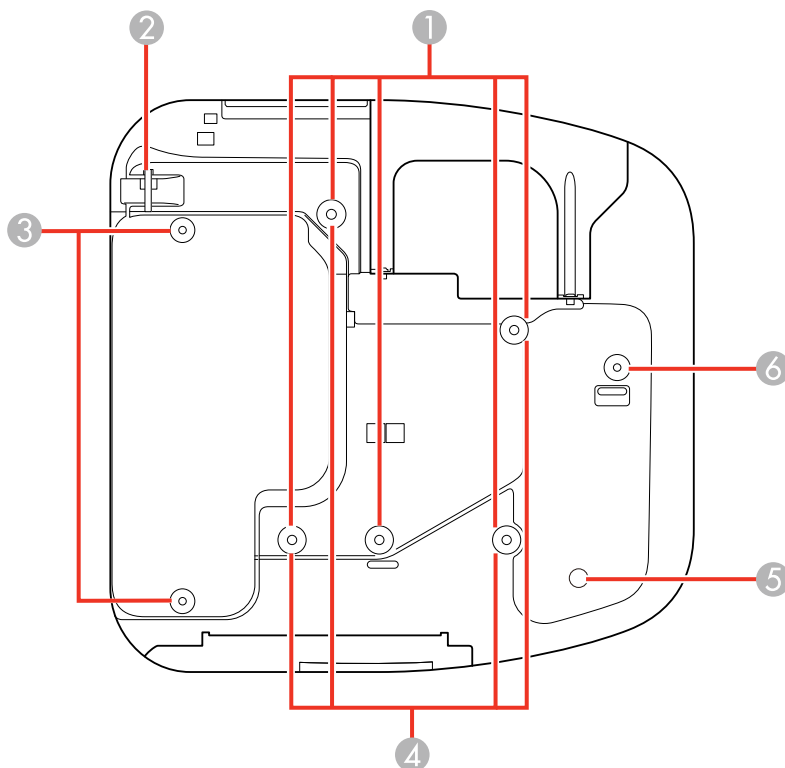
- 11 Porta **RS-232C**
- 12 Portas **SYNC In/Out**
- 13 Entrada de eletricidade
- 14 Porta **TCH** para o cabo de conexão da unidade de toque (BrightLink Pro 1430Wi)
- 15 Porta **USB-A**
- 16 Porta **USB-A** (para câmera de documentos)
- 17 Porta **Video**
- 18 Porta **Audio**
- 19 Porta **Remote** (para a conexão opcional à unidade de controle)

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Referências relacionadas

[Luzes de estado do projetor](#)

Partes do projetor - base



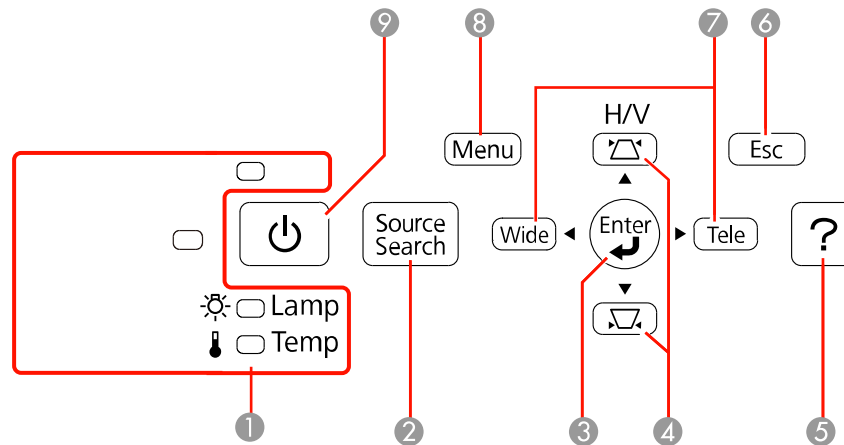
- 1 Furos de montagem no teto (5)
- 2 Ponto de fixação do cabo de segurança
- 3 Pontos de fixação dos pés traseiros (2) (BrightLink Pro 1420Wi)
- 4 Furos de montagem da placa de parede (4)
- 5 Sensor de iluminação
- 6 Ponto de fixação dos pé frontal (BrightLink Pro 1420Wi)

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Tarefas relacionadas

Instalação dos pés do projetor

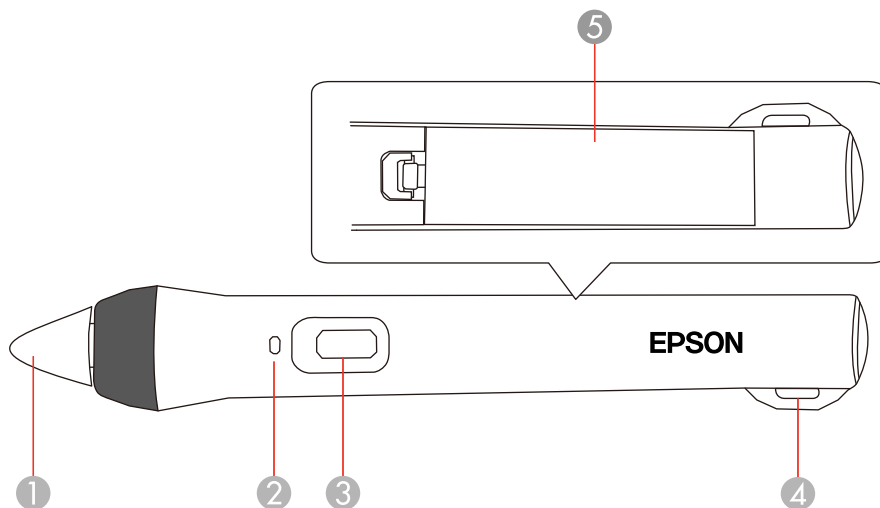
Partes do projetor - painel de controle



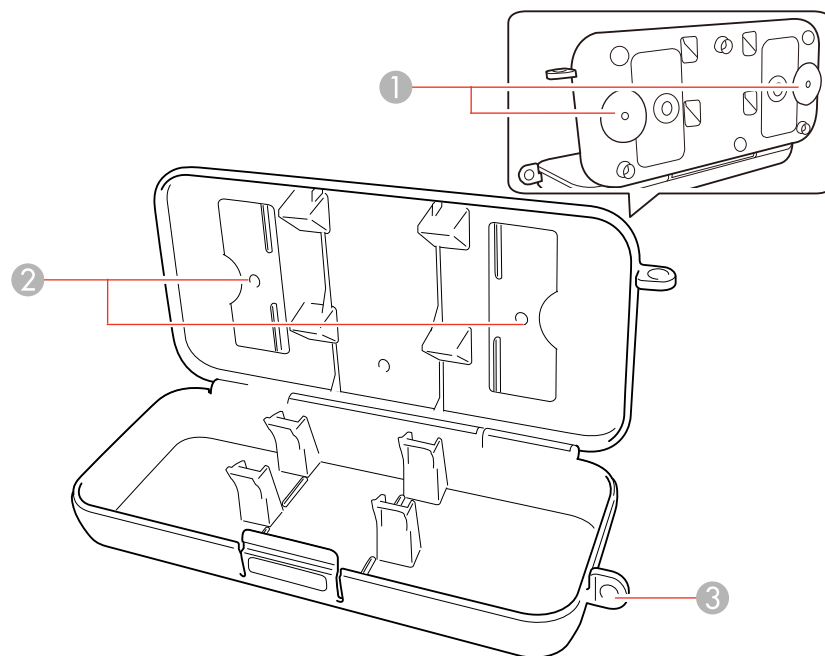
- 1 Luzes de estado do projetor
- 2 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)
- 3 Botão **Enter** (seleciona opções)
- 4 Botões de ajuste horizontal/vertical de keystone (mostram a tela de ajuste e ajustam o formato da tela) e botões de seta
- 5 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)
- 6 Botão **Esc** (cancela/sai das funções)
- 7 Botões **Wide/Tele** (ajustam o tamanho da imagem projetada), botões de ajuste horizontal de efeito trapézio (ajustam o formato da imagem) e botões de seta
- 8 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)
- 9 Botão de energia

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Partes do projetor - canetas interativas e bandeja das canetas



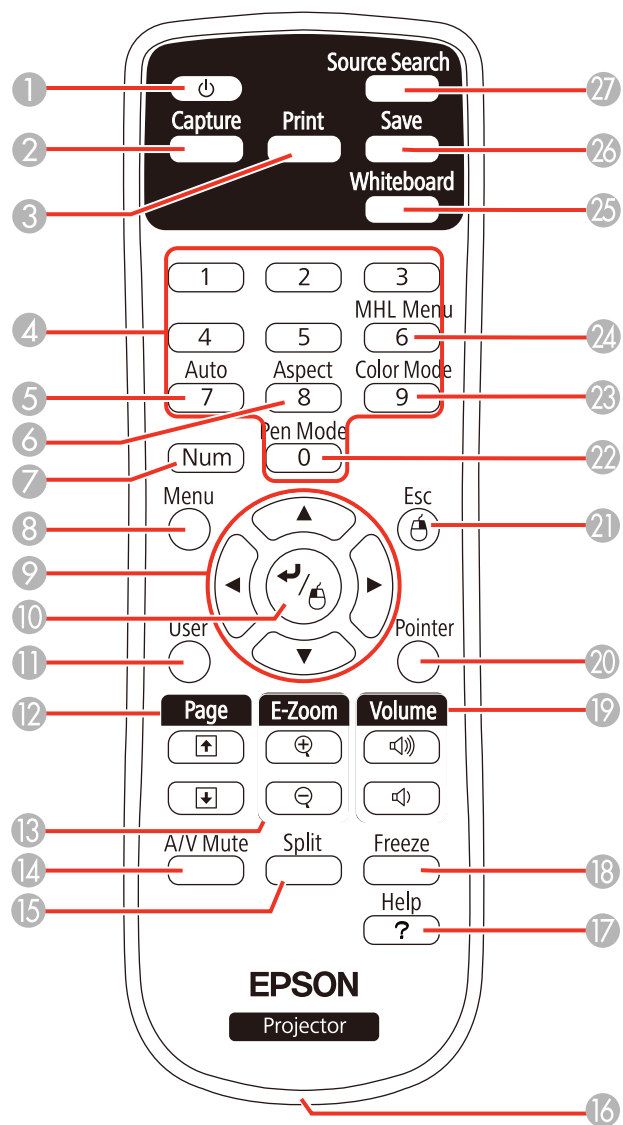
- 1 Ponta da caneta
- 2 Luz da pilha
- 3 Botão de energia/função
- 4 Fixação para alça ou cabo opcional
- 5 Tampa o compartimento de pilhas



- 1 Imãs de instalação
- 2 Orifícios de montagem
- 3 Orifício da trava de segurança

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Partes do projetor - controle remoto



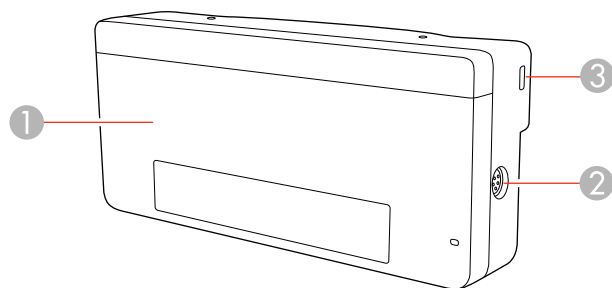
- 1 Botão de energia
- 2 Botão **Capture** (captura a tela de anotação e a cola como uma nova página no quadro branco)
- 3 Botão **Print** (imprime a tela projetada)
- 4 Botões numéricos (digitam números)
- 5 Botão **Auto** (automaticamente ajusta as configurações de posição, alinhamento e sincronização)
- 6 Botão **Aspect** (seleciona a razão de aspecto da imagem)
- 7 Botão **Num** (quando pressionado, muda botões numéricos para a função de número)
- 8 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)
- 9 Botões de seta (navegam pelas opções da tela e controlam as funções de mouse sem fio)
- 10 Botão **Enter** (seleciona opções e controla as funções de mouse sem fio)
- 11 Botão **User** (pode ser personalizado para funções diferentes)
- 12 Botões **Page** para cima/para baixo (controlam apresentação de slides)
- 13 Botões **E-Zoom +/-** (aproximam e afastam a imagem)
- 14 Botão **A/V Mute** (desativa a imagem e o som)
- 15 Botão **Split** (muda o modo de tela dividida)
- 16 Ponto de fixação da alça
- 17 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)
- 18 Botão **Freeze** (para a imagem de vídeo)
- 19 Botões **Volume** para cima e para baixo (ajustam o volume do alto-falante)
- 20 Botão **Pointer** (ativa o ponteiro na tela)
- 21 Botão **Esc** (cancela/sai das opções e controla as funções de mouse sem fio)
- 22 Botão **Pen Mode** (navega entre os modos Interativo com PC e Anotação PC Free)
- 23 Botão **Color Mode** (seleciona modos de exibição)
- 24 Botão **MHL Menu** (exibe as configurações ou executa funções para o dispositivo MHL)
- 25 Botão **Whiteboard** (liga o projetor, se necessário, e exibe o modo de quadro branco)
- 26 Botão **Save** (salva a imagem exibida em um drive USB ou em uma pasta na rede)
- 27 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

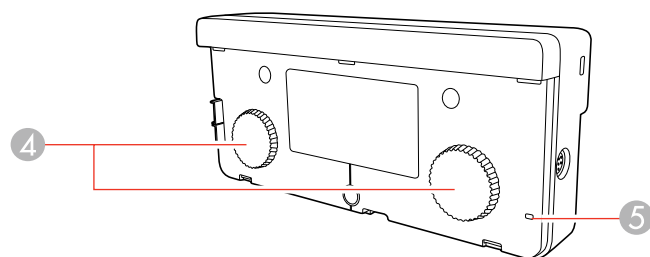
Partes do projetor - Unidade de toque

A unidade de toque acompanha o projetor BrightLink Pro 1430Wi somente.

Frente (com a tampa)

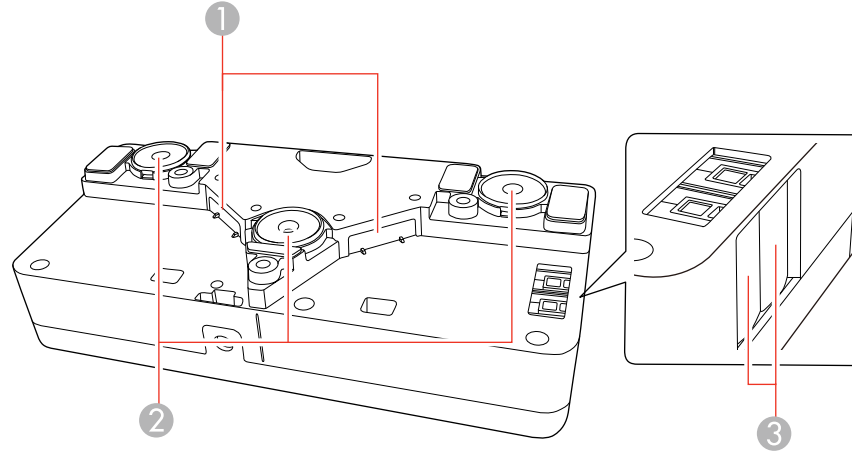


Frente (sem a tampa)



- 1 Tampa dos controles
- 2 Porta TCH
- 3 Encaixe de segurança
- 4 Botões de ajuste
- 5 Luz de energia

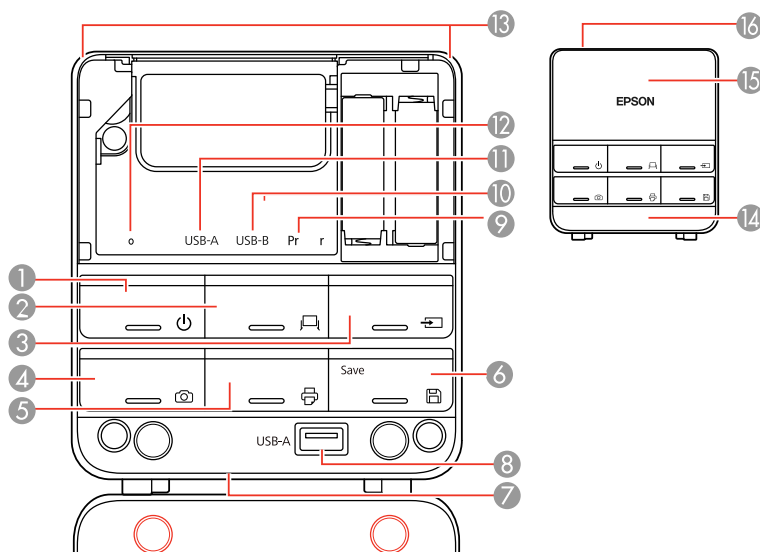
Traseira



- 1 Portas de difusão laser
- 2 Ímãs de instalação
- 3 Marcadores de guia (usados no ajuste de ângulo)

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Partes do projetor - unidade de controle



- 1 Botão de energia
- 2 Botão **Whiteboard** (muda para o modo de quadro branco)
- 3 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)
- 4 Botão **Capture** (captura a imagem projetada em modo de anotação)
- 5 Botão **Print** (imprime a imagem projetada)
- 6 Botão **Save** (salva a imagem projetada)
- 7 Porta USB-B para conectar um computador (na parte inferior da unidade de controle)
- 8 Porta **USB-A** para conectar um pendrive USB ou outros dispositivo de armazenamento (sob a tampa inferior)
- 9 Porta USB-A **Printer** para conectar uma impressora (sob a tampa superior)
- 10 Porta **USB-B** para conectar ao projetor para impressão ao acesso de pendrive (sob a tampa superior)
- 11 Porta **USB-A** para conectar ao projetor para funções interativas (sob a tampa superior)

- 12 Porta **Remote** para conectar o cabo opcional de controle remoto (sob a tampa superior)
- 13 Área de emissão de luz (emite sinais do controle remoto)
- 14 Tampa inferior (abra para conectar um pendrive USB ou outro dispositivo de armazenamento)
- 15 Tampa superior (abra para conectar cabos ou trocar pilhas)
- 16 Tampa de cabo (abra quando a fiação dos cabos tiver sido feita ao longo da parede)

Tema principal: [Localização das partes do projetor](#)

Configuração do projetor

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso.

[Colocação do projetor](#)

[Remoção e colocação da cobertura dos cabos](#)

[Ajuste do ângulo da unidade de toque](#)

[Instalação dos pés do projetor](#)

[Conexões do projetor](#)

[Instalação das pilhas no controle remoto](#)

[Instalação da pilha nas canetas](#)

[Instalação das pilhas na unidade de controle](#)

Colocação do projetor

O seu projector de alcance ultra-curto é projetado para ser instalado em uma parede (com um suporte para parede) ou verticalmente sobre uma mesa (com uma montagem para mesa) para criar um espaço de trabalho de mesa interativo.

Leve em consideração o seguinte quando selecionar um lugar para o projetor:

- Siga as instruções no *Manual de instalação* fornecido com o equipamento de montagem para instalar o projetor usando o equipamento de montagem incluído.
- Deixe espaço suficiente ao redor e embaixo do projetor para ventilação e não o coloque em cima ou próximo a qualquer objeto que possa bloquear as aberturas de ventilação.
- Coloque o projetor próximo a uma tomada elétrica aterrada ou extensão.
- Se instalar o projetor em uma escrivaninha ou mesa, é necessário que use a montagem para projeção em mesa (V12H516020).
- Se for instalá-lo na parede, o suporte para parede (V12H675020) é necessário.

[Opções de instalação e montagem do projetor](#)

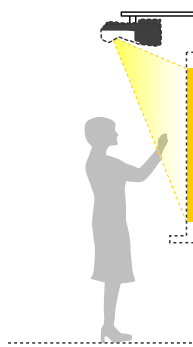
[Distância de projeção](#)

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

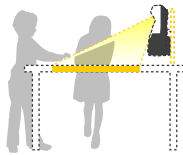
Opções de instalação e montagem do projetor

Você pode montar ou instalar o projetor das seguintes maneiras:

Montado na parede ou no teto



Montado verticalmente sobre uma mesa para criar um espaço de trabalho interativo



Quando instalar o projetor, certifique-se de colocá-lo diretamente de frente à tela e não em ângulo.

Tema principal: [Colocação do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Distância de projeção

A distância entre o projetor e a tela determina o tamanho aproximado da imagem. O tamanho da imagem aumenta conforme se afasta o projetor da tela, mas isso pode variar dependendo do zoom, da relação de aspecto e de outras configurações.

Use estas tabelas para determinar aproximadamente a distância ideal do projetor à tela baseado no tamanho da imagem projetada. (Valores de conversão podem ter sido arredondados para cima ou para baixo.) Para informações mais detalhadas e instruções de instalação, consulte o *Manual de instalação* fornecido com o seu suporte para parede. Você também pode usar a calculadora de distância do projetor (Distance Calculator) no site global.latin.epson.com/br.

Observação: Todas as alturas do teto são baseadas em uma imagem a 76 centímetros do chão.

Relação de aspecto 16:10

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção	Distância da parte superior da imagem até os buracos da placa de parede
60 polegadas	199,8 cm	129,2 cm	80,8 cm	6,2 cm	17,4 cm
70 polegadas	215,9 cm	150,8 cm	94,2 cm	12,4 cm	20,1 cm
80 polegadas	232 cm	172,3 cm	107,7 cm	18,7 cm	22,7 cm
88 polegadas	245 cm	189,5 cm	118,5 cm	23,6 cm	24,9 cm
90 polegadas	248,2 cm	193,9 cm	121,2 cm	24,9 cm	25,4 cm
100 polegadas	264,3 cm	215,4 cm	134,6 cm	31,1 cm	28,1 cm

Relação de aspecto 16:9

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção	Distância da parte superior da imagem até os buracos da placa de parede
59 polegadas	196,8 cm	130,6 cm	73,5 cm	6,6 cm	21,7 cm
60 polegadas	198,3 cm	132,8 cm	74,7 cm	7,3 cm	22 cm
70 polegadas	214,2 cm	155 cm	87,2 cm	13,7 cm	25,4 cm

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção	Distância da parte superior da imagem até os buracos da placa de parede
77 polegadas	225,3 cm	170,5 cm	95,9 cm	18,1 cm	27,8 cm
80 polegadas	230,1 cm	177,1 cm	99,6 cm	20 cm	28,9 cm
90 polegadas	246 cm	199,2 cm	112,1 cm	26,4 cm	32,3 cm
97 polegadas	257,1 cm	214,7 cm	120,8 cm	30,9 cm	34,7 cm

Relação de aspecto 4:3

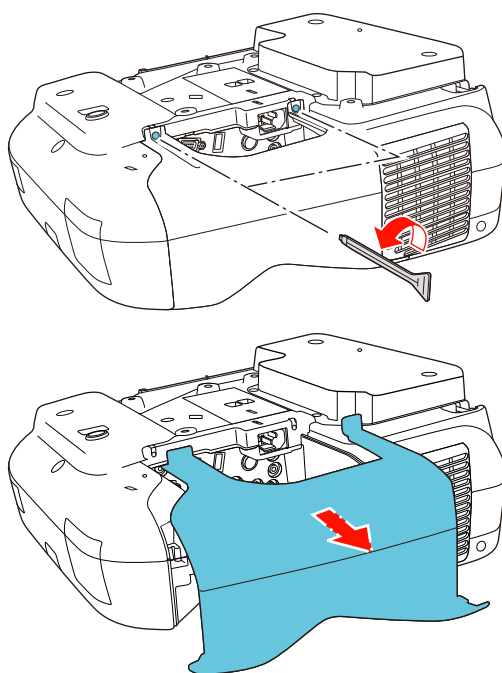
Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção	Distância da parte superior da imagem até os buracos da placa de parede
53 polegadas	199,8 cm	107,7 cm	80,8 cm	6,2 cm	17,4 cm
60 polegadas	212,5 cm	121,9 cm	91,4 cm	11,2 cm	19,5 cm
70 polegadas	230,8 cm	142,2 cm	106,7 cm	18,2 cm	22,5 cm
77 polegadas	243,6 cm	156,5 cm	117,3 cm	23,1 cm	24,7 cm
80 polegadas	249,1 cm	162,6 cm	121,9 cm	25,2 cm	25,6 cm
88 polegadas	263,7 cm	182,9 cm	134,1 cm	30,8 cm	28 cm

Tema principal: [Colocação do projetor](#)

Remoção e colocação da cobertura dos cabos

Antes que possa conectar um equipamento no projetor, você precisa remover a cobertura dos cabos.

1. Remova os dois parafusos da cobertura dos cabos (chave de fenda não incluída).
2. Retire a cobertura dos cabos.



Para prender a cobertura dos cabos, deslize-a para a posição certa e aperte os parafusos.

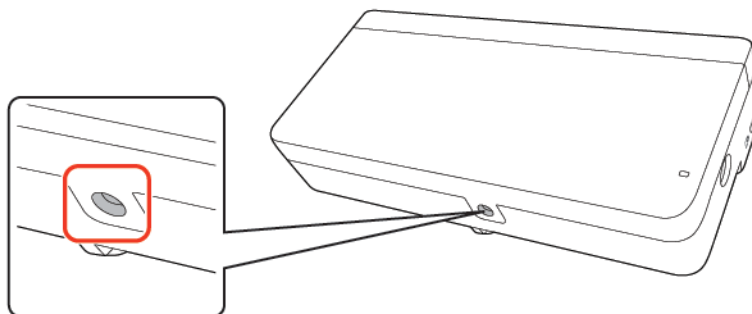
Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Ajuste do ângulo da unidade de toque

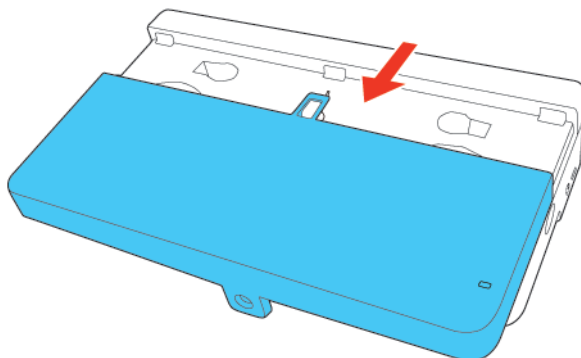
Você pode ajustar o ângulo da unidade de toque para detectar a posição dos seus dedos.

Observação: Estas instruções requerem que a unidade de toque esteja montada e conectada de acordo com o *Manual de instalação* fornecido com o seu projetor ou com o suporte do projetor.

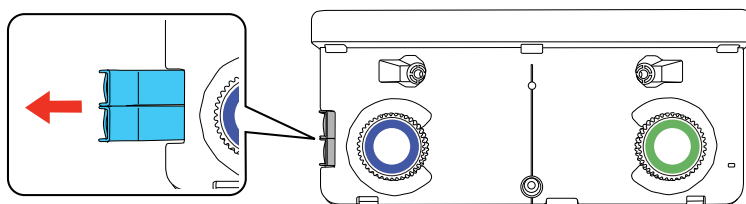
1. Ligue o projetor.
2. Solte o parafuso na parte inferior da unidade de toque.



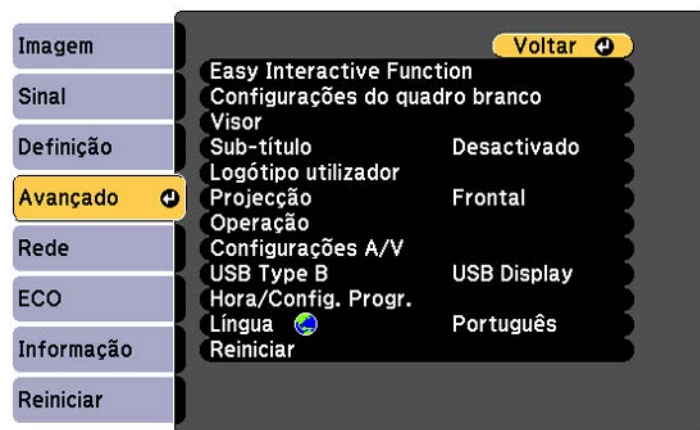
3. Remova a tampa dos botões da unidade de toque.



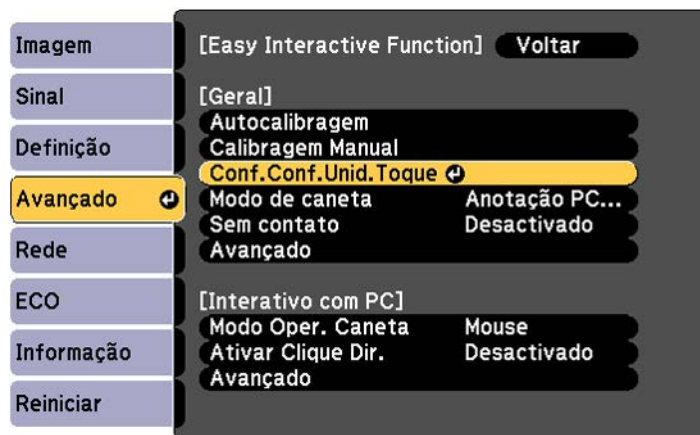
4. Remova os marcadores de dentro da unidade de toque.



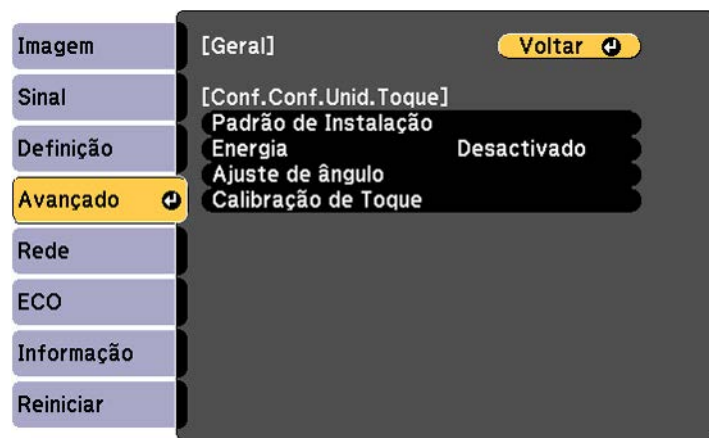
5. Pressione o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto do projetor.
6. Selecione **Easy Interactive Function** no menu **Avançado**.



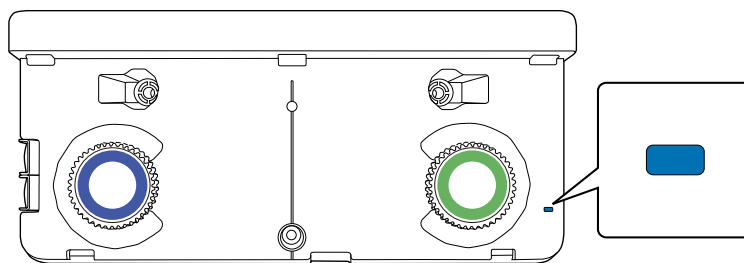
7. Selecione **Conf. Conf. Unid. Toque**.



8. Certifique-se de que a opção **Energia** está configurada como **Activado**.



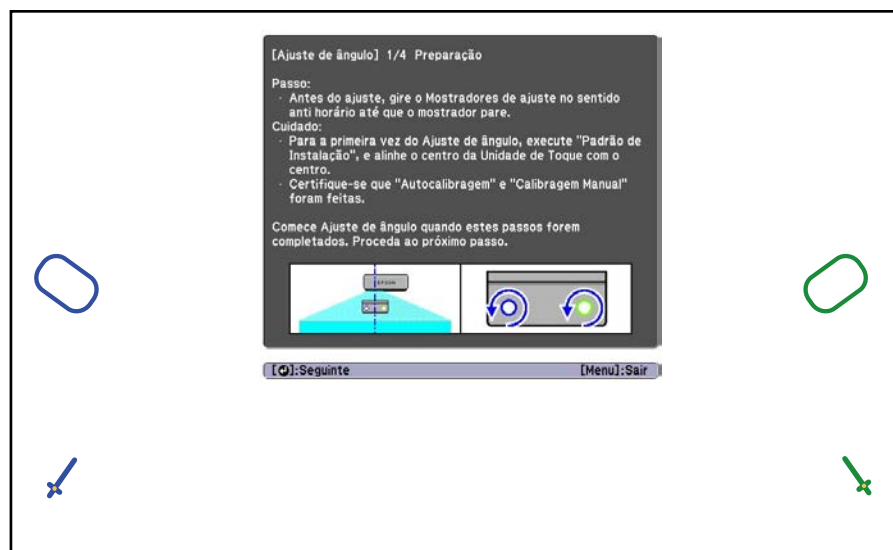
A unidade de toque liga e a luz indicadora fica azul.



Aviso: Não olhe na janela de projeção do projetor ou nas portas de difusão de laser da unidade de toque (localizadas na parte traseira da unidade de toque); isso pode causar danos à visão.

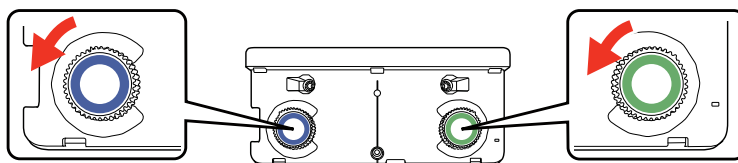
9. Selecione **Ajuste de ângulo**.

A tela de Ajuste de ângulo é exibida.



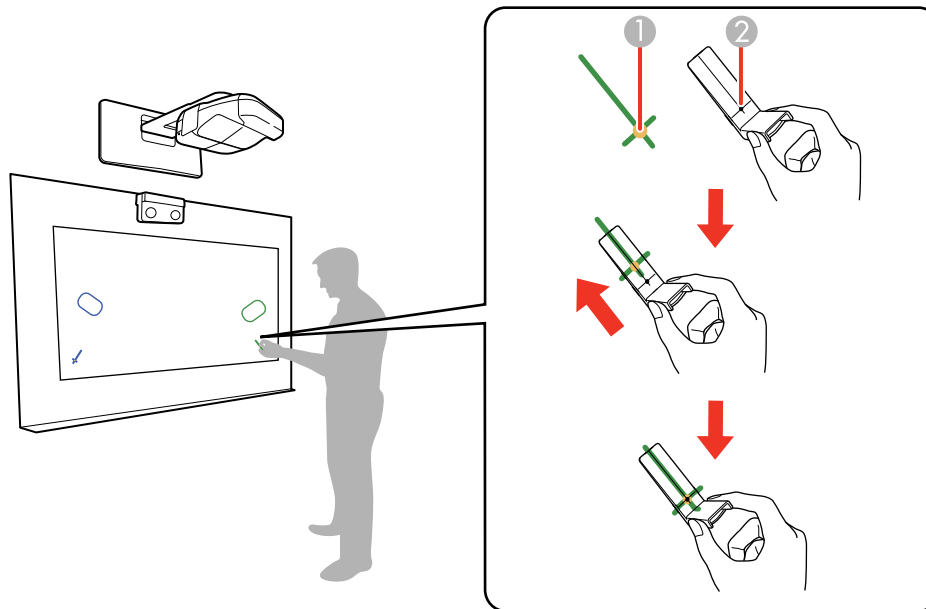
10. Gire os botões de ajuste na unidade de controle na direção anti-horária até ouvir um "clique". Aperte o botão  no controle remoto.

Observação: Pare de girar os botões quando ouvir o "clique".



11. Prenda os dois marcadores que removeu da unidade de controle nas posições mostradas na tela projetada () ().

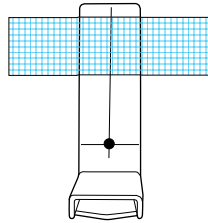
12. Corresponda as posições para que as cruzes (A) se sobreponha aos pontos (B) nas posições de marcador (✕) (✕). Mova o marcador sobre a cruz projetada até que as linhas da cruz se alinhem com as linhas no marcador.



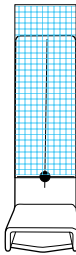
13. Quando ponteiros (○) (○) com a mesma cor (azul e verde) que as posições do marcador forem exibidos à direita e à esquerda da superfície de projeção, prenda os marcadores na superfície de projeção da seguinte forma:
- Para telas magnéticas: coloque a parte inferior dos marcadores na tela.

- Para telas não magnéticas: use a fita adesiva fornecida para prender os marcadores. Prenda a fita para que cada extremidade do marcador fique presa na tela.

Posição correta:

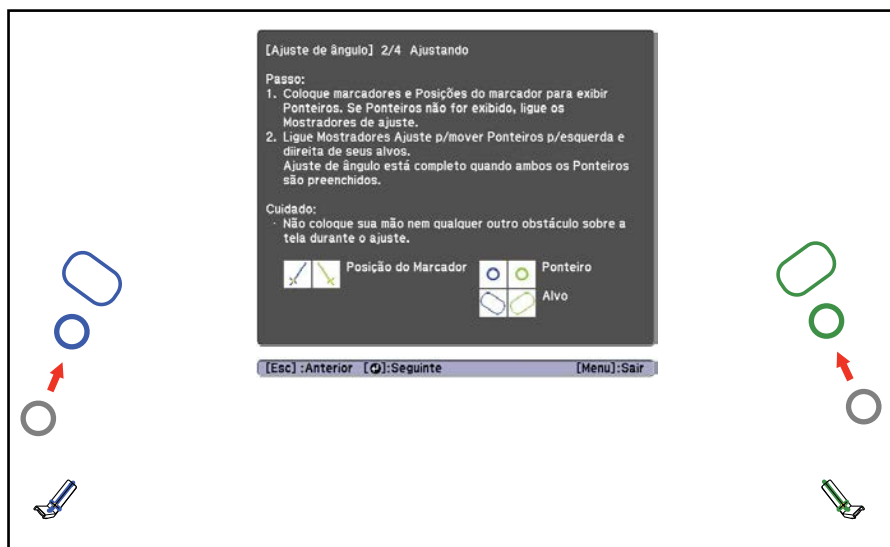
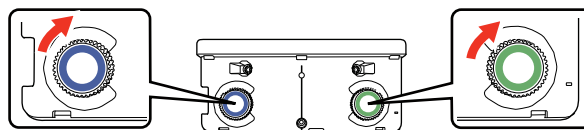


Posição incorreta:

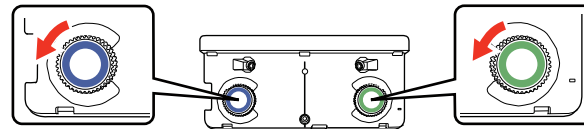


Observação: Não coloque nada que não seja os marcadores próximo da imagem projetada durante o ajuste de ângulo. Se outros objetos estiverem na imagem projetada, o ajuste de ângulo pode não ser executado corretamente.

14. Gire os botões de ajuste na unidade de toque para mover os ponteiros para que eles se movam para dentro do alvo da mesma cor (azul e verde) de cada lado. Girar o botão de ajuste no sentido horário move o ponteiro diagonalmente para cima, na direção do centro da imagem projetada.



Girar o botão de ajuste no sentido anti-horário move o ponteiro diagonalmente para baixo, se afastando do centro da imagem projetada.

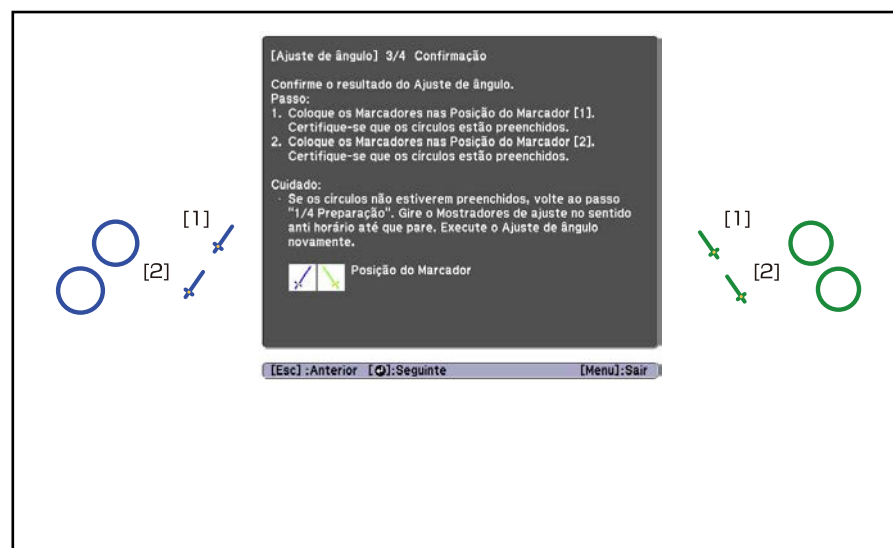


Quando os ponteiros estiverem dentro do alvo, as cores ficarão sólidas (●) (●)

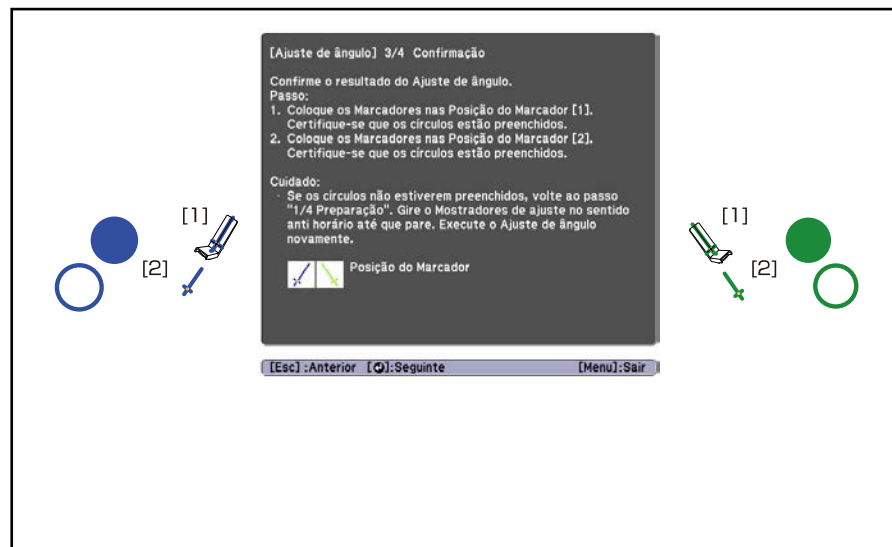
Observação: Se um botão emitir sons de "clique", o ponteiro não mais ser deslocado. Ao girar os botões, certifique-se de que a sombra do seu braço ou corpo não cubra os marcadores.

15. Quando os ponteiros à esquerda e à direita se tornarem cores sólidas, aperte o botão  no controle remoto.

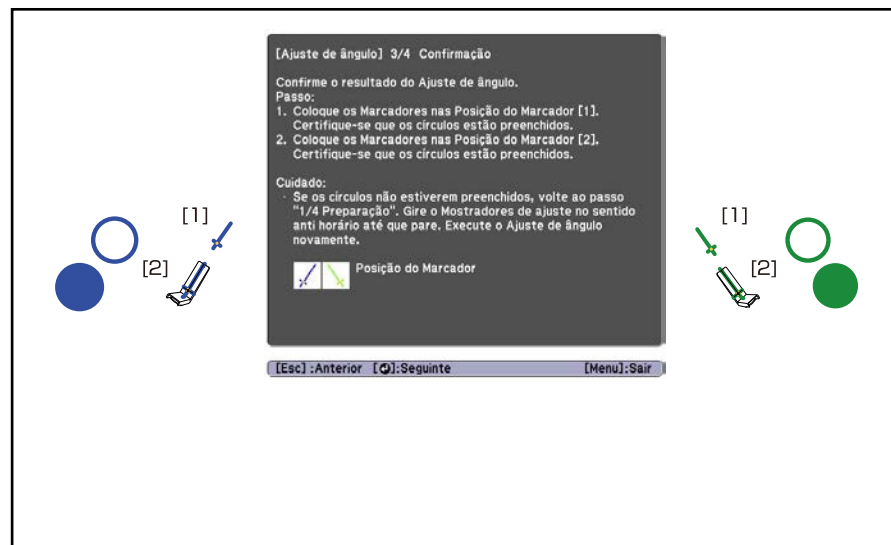
A próxima tela de ajuste é exibida.



16. Coloque os marcadores nas posições superiores do marcador [1]. Quando um ajuste de ângulo é executado corretamente, os ponteiros superiores tornam-se cores sólidas. Se os ponteiros superiores não se tornarem cores sólidas, retorne ao passo 9 e comece novamente.

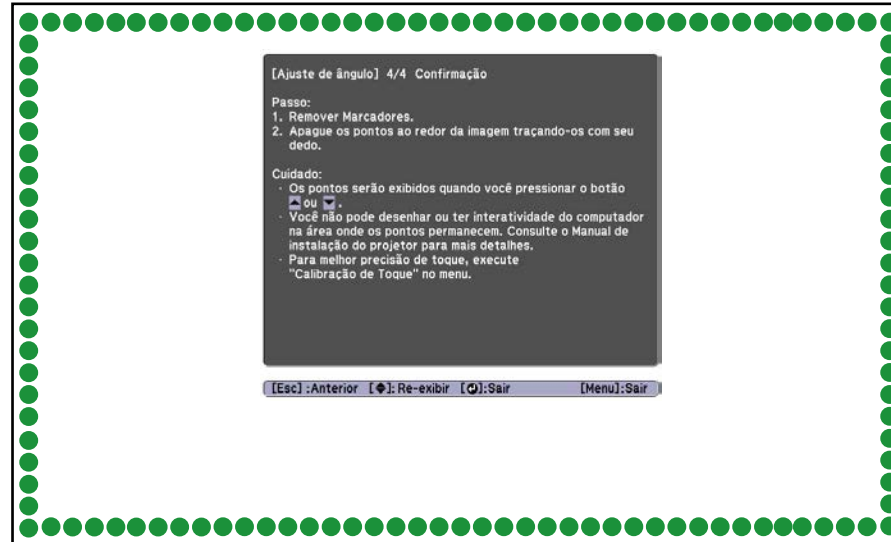


17. Coloque os marcadores nas posições inferiores do marcador [2]. Quando um ajuste de ângulo é executado corretamente, os ponteiros inferiores tornam-se cores sólidas. Se os ponteiros inferiores não se tornarem cores sólidas, retorne ao passo 9 e comece novamente.



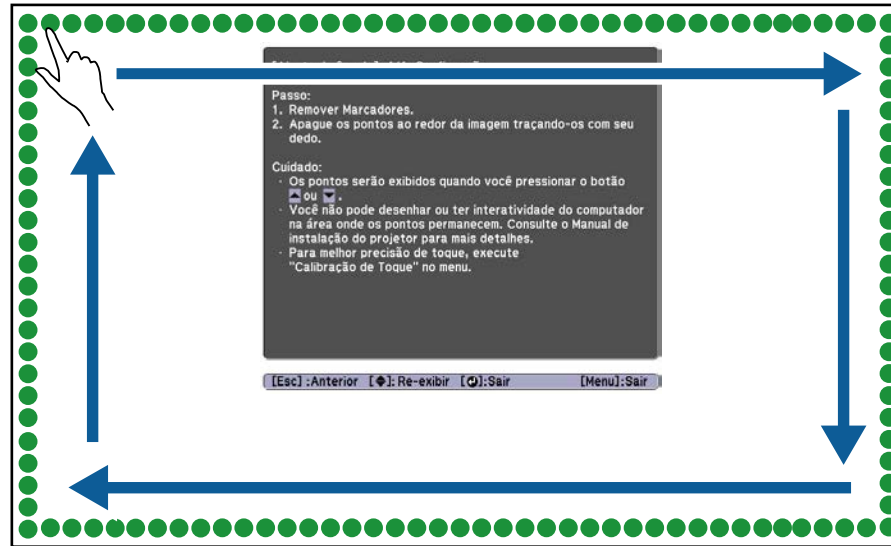
18. Quando tiver terminado de checar as posições de marcador, remova os marcadores e aperte o botão  no controle remoto.

A seguinte tela de confirmação é exibida:



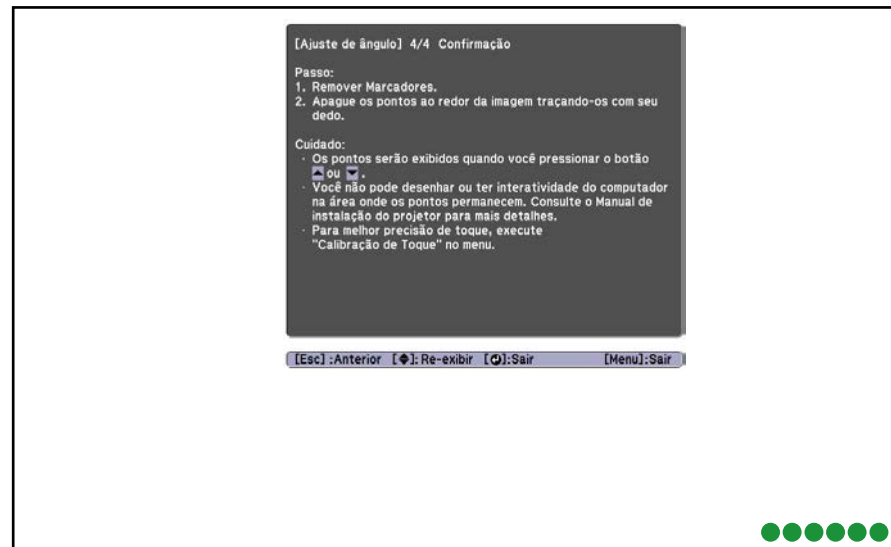
19. Rastreie os pontos com o seu dedo, conforme mostrado. Quando o ângulo de ajuste é executado corretamente, os pontos rastreados desaparecem.

Observação: As operações de toque digital podem não funcionar corretamente se estiver usando curativos, unhas artificiais, esmalte de unha ou qualquer outra coisa que possa obstruir seus dedos.

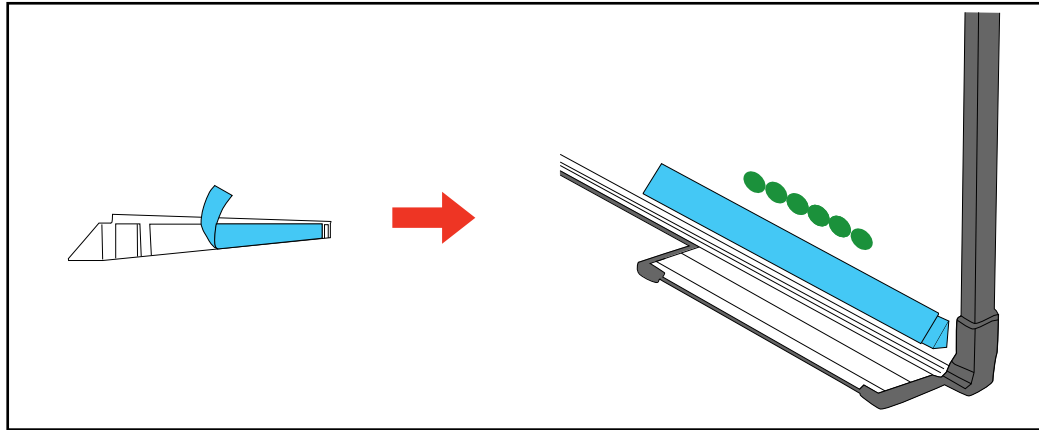


20. Quando todos os pontos tiverem desaparecido, aperte o botão  no controle remoto e siga para o próximo passo.
- Se qualquer ponto permanecer (conforme mostrado abaixo), faça o seguinte:
- Remova quaisquer obstáculos próximos da tela projetada. Quando terminar, aperte o botão de seta para cima ou para baixo no controle remoto e repita o passo 19.
 - Se os pontos permanecerem depois de ter removido obstáculos, gire os botões de ajuste um quarto de uma volta no sentido anti-horário. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo no controle remoto e repita o passo 19.

- Se os pontos permanecerem ou se houver obstáculos que não possam ser removidos, como bandejas ou molduras do quadro branco, siga para o passo 21.



21. Se houver um obstáculo que não possa ser removido como um bandeja ou moldura do quadro branco, remova a fita da parte traseira dos defletores de infravermelho fornecidos e prenda-os na tela para que o laser não seja refletido pelo objeto. Certifique-se de colocar os defletores entre os pontos e o obstáculo e ajuste o número de defletores de acordo com o número de pontos.



Observação: Não remova um defletor de infravermelho depois de tê-lo grudado no lugar. Não coloque fita adesiva ou qualquer outra coisa nos defletores de infravermelho. Os defletores não funcionarão corretamente se alguma coisa for colocada neles.

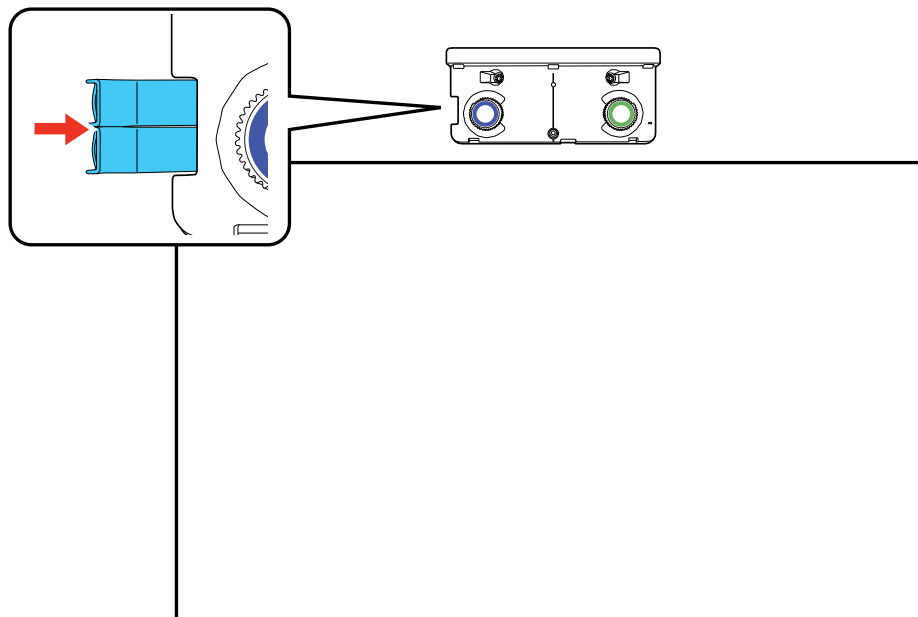
22. Depois de colocar os defletores de infravermelho, aperte o botão de seta para cima ou para baixo no controle remoto e repita o passo 19. Se os pontos não desaparecerem mesmo depois de prender os defletores de infravermelho, gire os botões de ajuste um quarto de uma volta no sentido anti-horário. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo no controle remoto e repita o passo 19.

Observação: Se os pontos não desaparecerem mesmo depois de executar o procedimento acima, entre em contato com o suporte técnico da Epson.

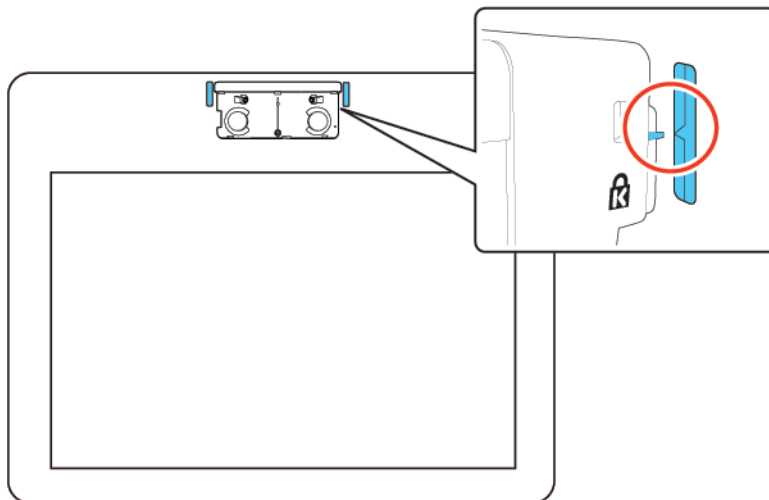
23. Execute a calibragem de toque apertando o botão **Menu** no controle remoto. No menu **Avançado**, selecione **Easy Interactive Function** e depois selecione **Conf. Conf. Unid. Toque**. Selecione **Calibração de Toque** e siga as instruções apresentadas.



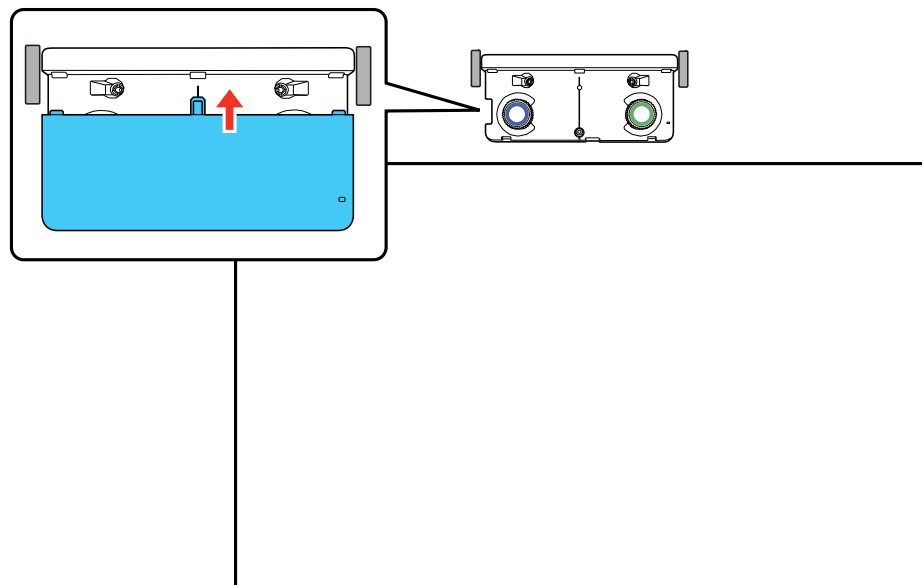
24. Depois de terminar a calibragem de toque, guarde os marcadores dentro da unidade de toque.



25. Prenda as etiquetas fornecidas às guias nas laterais da unidade de toque. Alinhe o centro das etiquetas com as guias na unidade de toque.
Se a unidade de toque sair da posição, use a posição das etiquetas para determinar onde recolocar a unidade de toque.



26. Encaixe a tampa dos botões. Certifique-se de apertar o parafuso na parte inferior da tampa.



Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Referências relacionadas

[Instruções importantes de segurança para a unidade de toque](#)

Tarefas relacionadas

[Calibragem para interatividade com toque digital](#)

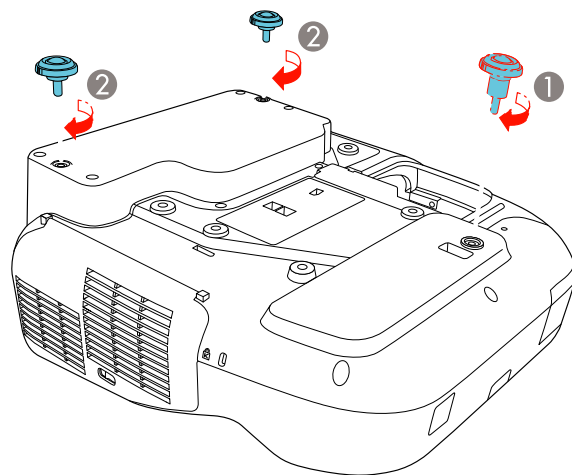
[Uso das operações de toque digital](#)

Instalação dos pés do projetor

Para usar o projetor sobre uma mesa ou carrinho, primeiro você precisa instalar os pés (BrightLink Pro 1420Wi). Você pode então usar os pés para ajustar a posição da imagem.

1. Vire o projetor de cabeça para baixo.

2. Insira o pé frontal maior no orifício na frente do projetor.



- 1 Pé frontal (maior)
- 2 Pés traseiros

3. Insira os dois pés traseiros menores nos orifícios na parte de trás do projetor.

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Conexões do projetor

Você pode conectar o projetor a uma variedade de computadores, fontes de vídeo e áudio para exibir apresentações, filmes ou outras imagens, com ou sem som.

- Conecte qualquer tipo de computador com uma porta USB, com uma porta padrão de saída de vídeo (monitor) ou com uma porta HDMI.
- Para projeção de vídeo, conecte dispositivos como aparelhos de DVD, jogos de vídeo-game, câmeras digitais e smartphones com portas de saída de vídeo compatíveis.
- Se a sua apresentação ou vídeo incluir som, você pode conectar cabos de entrada de áudio, se necessário.
- Para shows de slide sem um computador, você pode conectar dispositivos USB (como um pendrive ou câmera) ou uma câmera de documentos da Epson opcional.

Cuidado: Se for usar o projetor em altitude superior a 1500 metros, ative a opção **Modo Alta Altitude** para garantir que a temperatura interna do projetor seja regulada corretamente.

[Conexão a fontes de computador](#)

[Conexão a fontes de vídeo](#)

[Conexão a um monitor externo de computador](#)

[Conexão de alto-falantes externos](#)

[Conexão a um dispositivo USB externo](#)

[Conexão de uma impressora à unidade de controle](#)

[Conexão a uma câmera de documentos](#)

[Conexão de múltiplos projetores do mesmo modelo](#)

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Conexão a fontes de computador

Siga as instruções nestas seções para conectar um computador ao projetor.

[Conexão ao computador para vídeo e áudio USB](#)

[Conexão ao computador para vídeo VGA](#)

[Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio](#)

[Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB](#)

[Conexão a um computador para som](#)

[Conexão de um computador à unidade de controle](#)

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB

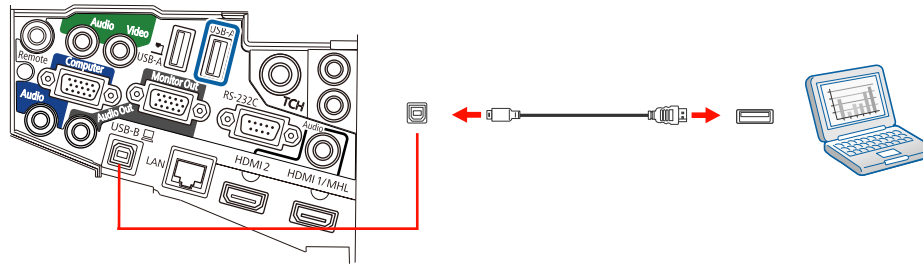
Se o seu computador estiver de acordo com os requisitos de sistema, você pode enviar vídeo e áudio para o projetor através da porta USB do computador (preferivelmente USB 2.0). Conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB.

Você também pode conectar o seu computador à unidade de controle.

Observação: Isso também permite que você use a caneta interativa com o computador. Você precisa mudar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor para que possa projetar através da porta USB. Note que o uso de exibição USB vai tornar a função de canetas interativas mais lenta. Para o melhor desempenho, conexões VGA ou HDMI são recomendadas.

Observação: Você pode conectar o cabo USB do seu computador à unidade de controle ao invés de conectá-lo diretamente ao projetor.

1. Ligue o computador.
2. Conecte o cabo à porta **USB-B** do projetor.



3. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.
4. Siga um destes procedimentos para usar o USB Display:
 - **Windows 8.x:** Clique em **EPSON_PJ_UD** no canto superior direito e selecione **Run EMP_UDSE.exe** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
 - **Windows Vista 7/Windows:** Selecione **Executar EMP_UDSE.exe** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
 - **Windows XP:** Aguarde enquanto mensagens aparecem na tela do computador e o projetor instala o software Epson USB Display no computador.
 - **Windows 2000:** Selecione **Computador**, **EPSON_PJ_UD** e **EMP_UDSE.exe** para instalar o software Epson USB Display.
 - **OS X:** A pasta de configuração USB Display aparece na tela. Selecione o programa de instalação do **USB Display** e siga as instruções na tela para instalar o Epson USB Display.

Siga as instruções na tela. Você só precisa instalar o software a primeira vez que conectar o projetor ao computador.

O projetor exibe a imagem do desktop do computador e reproduz som, se a apresentação tiver som.

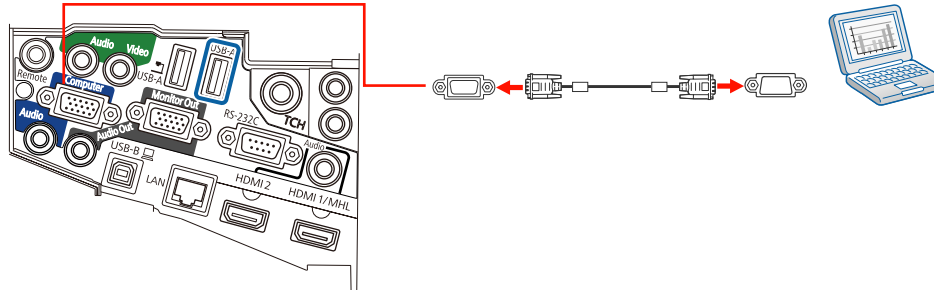
Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

Conexão ao computador para vídeo VGA

Você pode conectar o projetor usando um cabo VGA de computador.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta de vídeo VGA do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatíveis.

1. Se necessário, desconecte o cabo de monitor do computador.
2. Conecte o cabo VGA do computador à porta de monitor do computador.
3. Conecte a outra extremidade a uma porta **Computer** no projetor.



4. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

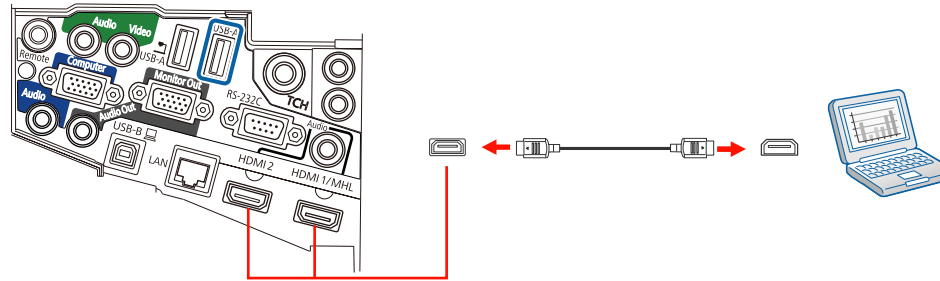
Conexão a um computador para vídeo HDMI e áudio

Se o seu computador tiver uma porta HDMI, você pode conectá-lo ao projetor usando um cabo HDMI opcional.

Observação: Para conectar um Mac que inclua apenas uma porta Mini DisplayPort, Thunderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permita que conecte à porta de **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatíveis. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta **HDMI**.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI do computador.

2. Conecte a outra extremidade a uma das portas HDMI do projetor.



Observação: Este projetor converte o sinal de áudio digital enviado do seu computador em um sinal análogo mono para o alto-falante interno ou em um sinal análogo estéreo, se estiver conectado a alto-falantes externos.

Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

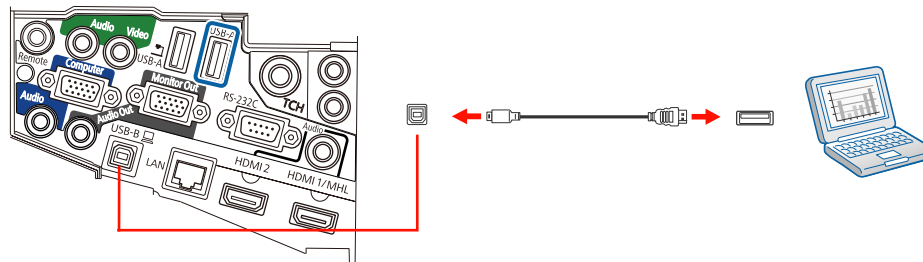
Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB

Se você conectou o seu computador à porta **Computer** ou **HDMI**, também precisa conectar o cabo USB para que possa usar as canetas com o seu computador.

Observação: Você pode conectar o cabo USB do seu computador à unidade de controle ao invés de conectá-lo diretamente ao projetor.

Conectar o cabo USB também permite que você configure o controle remoto para funcionar como um mouse sem fio, mas você não pode usar esse recurso ao mesmo tempo que estiver usando as canetas com o computador.

1. Conecte um cabo USB à porta **USB-B** do seu projetor.



2. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.

Se você quiser usar o controle remoto como um mouse sem fio, você precisa alterar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor. Você também pode precisar configurar o computador para trabalhar com um mouse USB externo. Consulte a documentação do computador para obter informações detalhadas.

Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

[Partes do projetor - controle remoto](#)

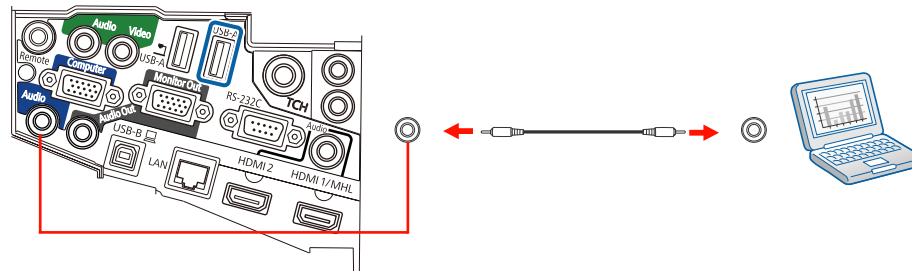
Tarefas relacionadas

[Uso do controle remoto como um mouse sem fio](#)

Conexão a um computador para som

Se a sua apresentação no computador incluir som e ele não estiver conectado à porta **USB-B** ou **HDMI** do projetor, você ainda pode reproduzir som através do sistema de alto-falantes do projetor. Conecte um cabo opcional de mini-tomada estéreo de 3,5 mm conforme descrito aqui.

1. Conecte o cabo de áudio à porta de fone de ouvido ou de saída de áudio do seu laptop, ou à porta de alto-falante ou de saída de áudio do seu computador de mesa.
2. Conecte a outra extremidade à porta **Audio** correspondente à porta **Computer** que estiver usando.



Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

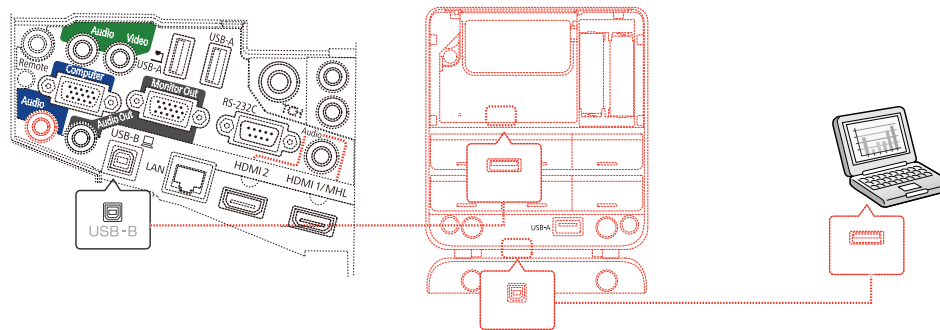
Conexão de um computador à unidade de controle

Se o seu computador estiver de acordo com os requisitos de sistema, você pode enviar vídeo e áudio para o projetor através da porta **USB-B** da unidade de controle (preferivelmente USB 2.0). Conecte o projetor e o seu computador à unidade de controle usando um cabo USB.

Cuidado: Certifique-se de que a unidade de controle esteja posicionada a não mais do que 2 metros do projetor e que não haja obstáculos bloqueando o sinal do projetor. Não coloque a unidade de controle atrás da superfície de projeção.

Observação: Isso também permite que você use a caneta interativa com o computador. Você precisa ajustar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor para que possa projetar através da porta USB. Note que o uso de exibição USB vai tornar a função de canetas interativas mais lenta. Para um melhor desempenho, recomenda-se conexões VGA ou HDMI, além da conexão USB para uso de caneta interativa.

1. Ligue o computador.
2. Certifique-se de que um cabo USB esteja conectado entre a porta **USB-B** no projetor e a porta **USB-A** na unidade de controle.
3. Conecte outro cabo USB à porta USB na parte inferior da unidade de controle e a qualquer porta USB disponível no seu computador.



4. Siga um destes procedimentos para usar o USB Display:
 - **Windows 8.x:** Clique em **EPSON_PJ_UD** no canto superior direito, depois selecione **Executar EMP_UDSe.exe** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
 - **Windows Vista 7/Windows:** Selecione **Executar EMP_UDSE.exe** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
 - **Windows XP:** Aguarde enquanto mensagens aparecem na tela do computador e o projetor instala o software Epson USB Display no computador.
 - **Windows 2000:** Selecione **Computador**, **EPSON_PJ_UD** e **EMP_UDSE.EXE** para instalar o software Epson USB Display.

- **OS X:** A pasta de configuração USB Display aparece na tela. Selecione o programa de instalação do **USB Display** e siga as instruções na tela para instalar o Epson USB Display.

Siga as instruções na tela. Você só precisa instalar o software a primeira vez que conectar o projetor ao computador.

O projetor exibe a imagem do desktop do computador e reproduz som, se a apresentação tiver som.

Tema principal: [Conexão a fontes de computador](#)

Conexão a fontes de vídeo

Siga as instruções nestas seções para conectar estes dispositivos ao projetor.

[Conexão a fontes de vídeo HDMI](#)

[Conexão a um dispositivo compatível com MHL](#)

[Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA](#)

[Conexão a fontes de vídeo composto](#)

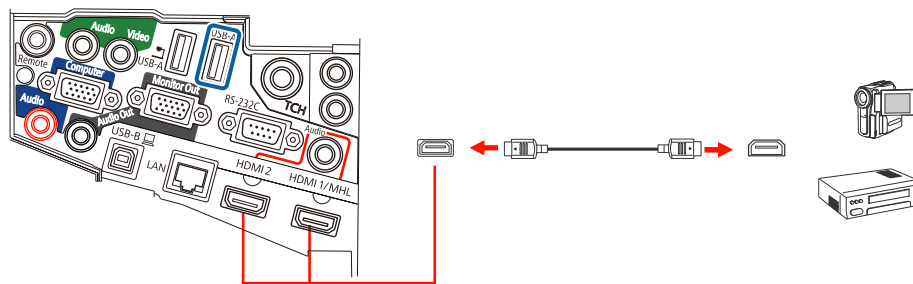
[Conexão a uma fonte de vídeo com som](#)

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Conexão a fontes de vídeo HDMI

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta HDMI, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo HDMI opcional. A conexão HDMI proporciona a melhor qualidade de imagem.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade a uma das portas HDMI do projetor.



Observação: O projetor converte o sinal de áudio digital enviado da sua fonte de vídeo em um sinal análogo mono para o alto-falante interno ou em um sinal análogo estéreo, se estiver conectado a alto-falantes externos.

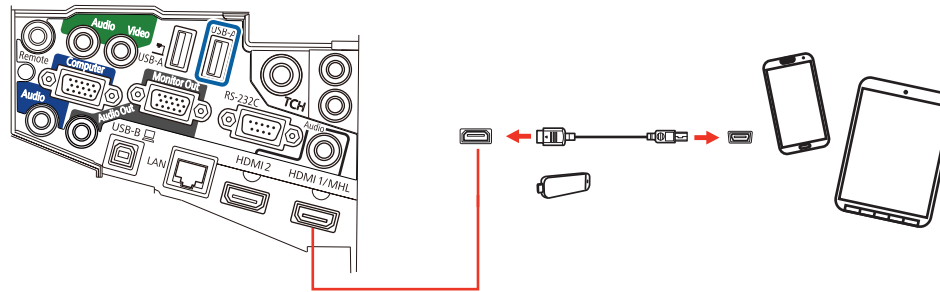
Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

Conexão a um dispositivo compatível com MHL

Se você tiver um smartphone ou tablet compatível com MHL, pode conectá-lo ao projetor usando um cabo MHL ou um cabo HDMI com um adaptador MHL compatível com o dispositivo. Se você tiver um dispositivo com um conector MHL embutido, conecte-o diretamente à porta **HDMI 1/MHL**.

Observação: Alguns dispositivos conectados podem não carregar quando usar um adaptador MHL.

1. Conecte o cabo ou adaptador MHL à porta Micro-USB do seu dispositivo.
2. Se for usar um adaptador MHL, conecte-o a um cabo HDMI compatível com MHL.
3. Conecte a outra extremidade do cabo à porta **HDMI 1/MHL** do projetor.



Observação: O projetor converte o sinal de áudio digital enviado da sua fonte de vídeo em um sinal análogo mono para o alto-falante interno ou em um sinal análogo estéreo, se estiver conectado a alto-falantes externos.

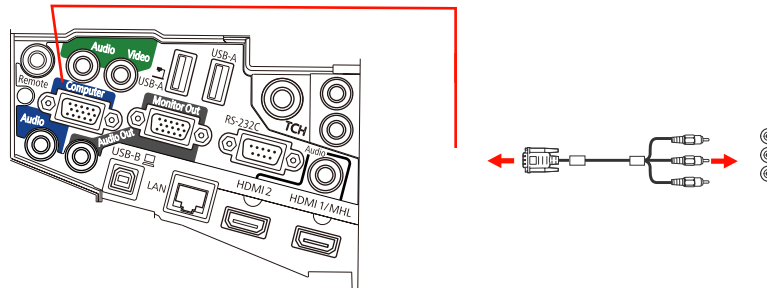
Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA

Se a sua fonte de vídeo tiver portas de vídeo componente, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo componente para VGA. Dependendo das portas componentes, pode ser necessário usar um cabo adaptador com o cabo de vídeo componente.

1. Conecte os conectores componentes às portas coloridas de saída de vídeo componente da fonte, geralmente marcadas como **Y, Pb, Pr** ou **Y, Cb, Cr**. Se estiver usando um adaptador, conecte estes conectores ao cabo de vídeo componente.

2. Conecte o conector VGA à porta **Computer** no projetor.



3. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

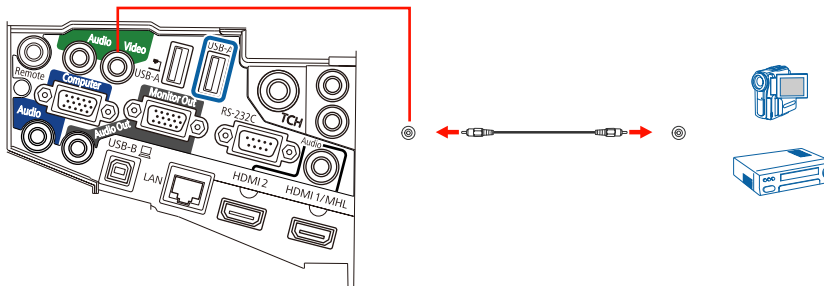
Se as cores da imagem parecerem erradas, pode ser que tenha que mudar a configuração de **Sinal entrada** no menu Sinal do projetor.

Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

Conexão a fontes de vídeo composto

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de vídeo composto, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo estilo RCA ou A/V.

1. Conecte o cabo com o conector amarelo à porta de saída amarela da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade à porta **Video** do projetor.



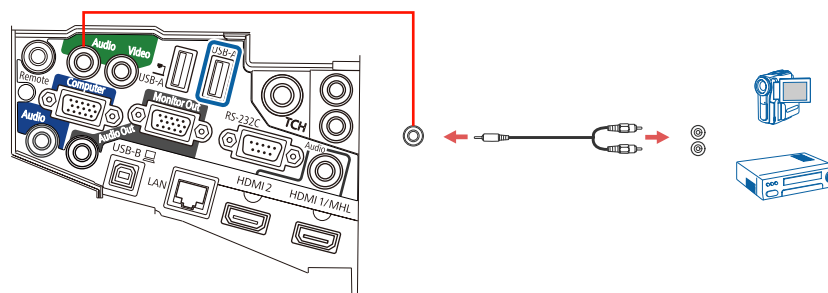
Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

Conexão a uma fonte de vídeo com som

Você pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor, se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de saída de áudio. Conecte o projetor à fonte de vídeo usando um cabo adaptador de mini-tomada estéreo (com uma mini-tomada de 3,5 mm e duas tomadas RCA).

Observação: Se você conectou a sua fonte de vídeo ao projetor usando um cabo HDMI ou MHL, o sinal de áudio é transferido com o sinal de vídeo; não é necessário usar um cabo adicional para o som.

1. Conecte o cabo de áudio às portas de saída de áudio da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta ou portas de **Audio** do projetor.



Observação: Para adicionar som suplementar, conecte a fonte de vídeo e os alto-falantes a um receptor de áudio-vídeo, depois conecte o receptor ao projetor usando uma das saídas de vídeo compatíveis do receptor (uma conexão HDMI oferece a melhor qualidade de imagem, se disponível). Você também pode conectar os alto-falantes a qualquer fonte de vídeo que tenha conexões para alto-falante. Você também pode conectar alto-falantes com alimentação externa ou fones de ouvido à porta **Audio Out** usando uma cabo estéreo de mini-tomada de 3,5 mm.

Tema principal: [Conexão a fontes de vídeo](#)

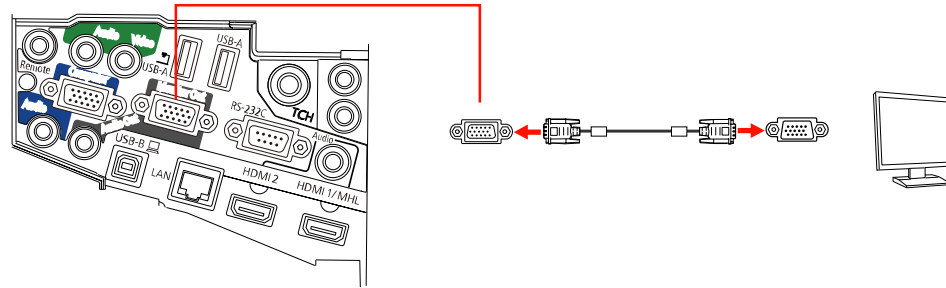
Conexão a um monitor externo de computador

Se você conectou o projetor a um computador usando a porta **Computer**, você também pode conectar um monitor externo ao projetor. Isso permite que você veja a apresentação no monitor externo mesmo quando a imagem projetada não for visível.

Se você quiser reproduzir imagens em um monitor externo quando o projetor estiver desligado, você precisará selecionar **Comunic. Activ.** como a configuração de **Modo de espera** e **Sempre** como a configuração de **Saída A/V** no sistema de menus do projetor.

Observação: Monitores que usam uma taxa de renovação menor do que 60 Hz podem não exibir as imagens corretamente.

1. Certifique-se de que o seu computador esteja conectado à porta **Computer** do projetor.
2. Conecte o cabo do monitor à porta **Monitor Out** do projetor.



Observação: Somente sinais analógicos RGB da porta Computer podem ser reproduzidos em um monitor externo.

Observação: O conteúdo que você desenhar usando as funções interativas não é exibido em um monitor externo a não ser que você desenhe usando as ferramentas Easy Interactive Tools.

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Conexão de alto-falantes externos

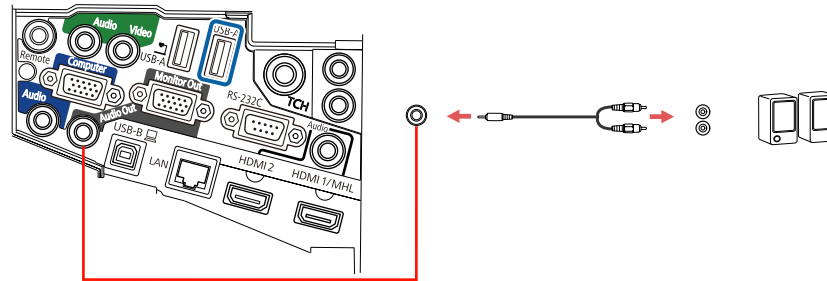
Para realçar o som da sua apresentação, você pode conectar o projetor a alto-falantes externos auto-alimentados. Você pode controlar o volume usando o controle remoto do projetor.

Você também pode conectar o projetor a um amplificador com alto-falante.

Se você quiser reproduzir áudio de alto-falantes externos quando o projetor estiver desligado, você precisará selecionar **Comunic. Activ.** como a configuração de **Modo de espera** e **Sempre** como a configuração de **Saída A/V** no sistema de menu do projetor. Você não pode reproduzir áudio das portas **USB-B** e **LAN** enquanto o projetor está desligado.

Observação: O sistema de alto-falantes do projetor é desativado quando você conecta alto-falantes externos.

1. Certifique-se de que o computador ou fonte de vídeo esteja conectado ao projetor com os cabos de áudio e vídeo necessários.
2. Pegue o cabo apropriado para conectar os alto-falantes externos, como o cabo estéreo de mini-tomada para mini-pinos, ou outro tipo de cabo ou adaptador.
3. Conecte uma extremidade do cabo aos alto-falantes externos conforme necessário.
4. Conecte a extremidade de mini-tomadas estéreo do cabo de áudio à porta **Audio Out** no projetor.



Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Conexão a um dispositivo USB externo

Siga as instruções nestas seções para conectar dispositivos USB externos ao projetor.

[Projeção com dispositivo USB](#)

[Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor](#)

[Conexão de um dispositivo USB à unidade de controle ou ao projetor](#)

[Seleção da fonte USB conectada](#)

[Desconexão de um dispositivo USB da unidade de controle ou do projetor](#)

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Projeção com dispositivo USB

Você pode projetar imagens e outro conteúdo sem usar um computador ou dispositivo de vídeo se conectar qualquer um destes dispositivos ao seu projetor:

- Pendrive
- Câmera digital ou smartphone
- Disco rígido USB

- Visualizador de armazenagem de multimídia
- Leitor de cartões de memória USB

Observação: Câmeras digitais ou câmeras de telefone celular devem ser dispositivos com montagem USB, não dispositivos compatíveis com TWAIN, e devem ser compatíveis com dispositivos de classe de armazenamento USB.

Observação: Discos rígidos USB devem estar de acordo com estes requisitos:

- Compatível com dispositivo de classe de armazenamento USB (nem todos os dispositivos de classe de armazenamento USB são suportados)
- Formatado em FAT ou FAT32
- Alimentado por suprimento de energia próprio (discos rígidos alimentados por bus não são recomendados)
- Evite usar discos rígidos com múltiplas partições

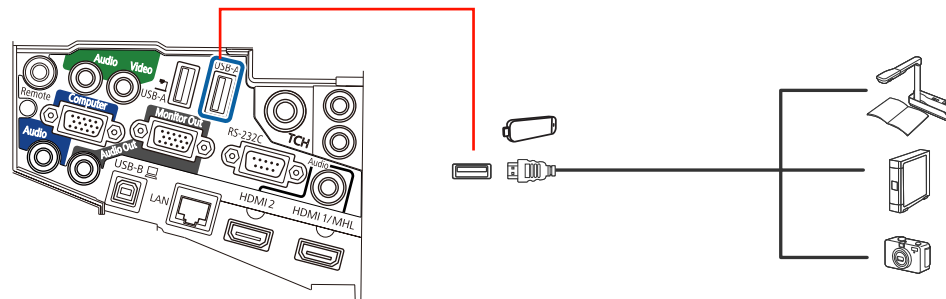
Você pode projetar apresentações de slides de arquivos de imagem de um dispositivo USB ou leitor de cartão de memória.

Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

Conexão de um dispositivo USB ou câmera ao projetor

Você pode conectar o seu dispositivo USB ou câmera à porta **USB-A** do projetor e usá-lo para projetar imagens e outros conteúdos.

1. Se o seu dispositivo USB incluir um adaptador de eletricidade, conecte o dispositivo a uma tomada elétrica.
2. Conecte o cabo USB (ou um pendrive USB ou leitor de cartões de memória USB) à porta **USB-A** do projetor mostrada aqui.



Observação: Não conecte um hub USB ou um cabo USB com mais de 3 metros; o dispositivo pode não funcionar corretamente.

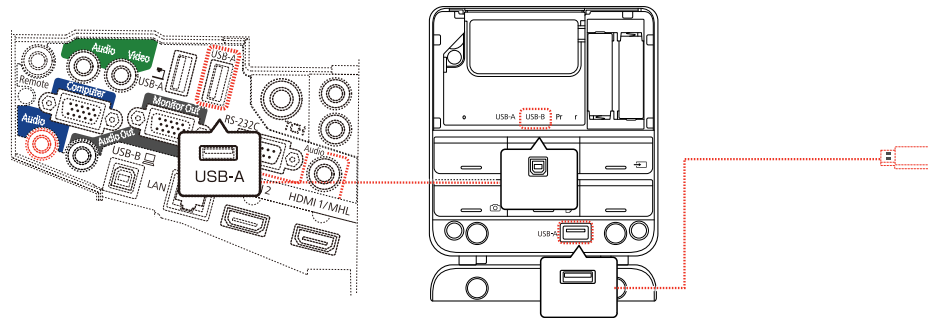
3. Conecte a outra extremidade do cabo (se aplicável) ao dispositivo.

Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

Conexão de um dispositivo USB à unidade de controle ou ao projetor

Você pode conectar o seu dispositivo USB à porta **USB-A** na unidade de controle ou no projetor e usá-lo para projetar imagens e outros conteúdos.

1. Se o seu dispositivo USB incluir um adaptador de eletricidade, conecte o dispositivo a uma tomada elétrica.
2. Certifique-se de que um cabo USB esteja conectado entre a porta **USB-A** no projetor e a porta **USB-B** na unidade de controle.
3. Conecte o cabo USB para o dispositivo (ou pendrive USB ou leitor de cartão de memória USB) na porta **USB-A** na parte inferior da unidade de controle.



4. Conecte a outra extremidade do cabo (se aplicável) ao dispositivo.

Observação: Você também pode conectar um dispositivo USB à porta **USB-A** do projetor.

Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

Seleção da fonte USB conectada

Você pode mudar a exibição do projetor para a fonte que conectou à porta **USB-A** na unidade de controle ou no projetor.

1. Certifique-se de que a fonte USB conectada esteja ligada, se necessário.

2. Aperte o botão **Source Search** no controle remoto ou na unidade de controle, depois selecione **USB1**.

Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

Desconexão de um dispositivo USB da unidade de controle ou do projetor

Quando terminar de apresentar a partir de um dispositivo USB, será necessário fazer preparativos para a desconexão do dispositivo da unidade de controle ou do projetor.

1. Se o dispositivo tiver um botão de energia, desligue e desconecte o dispositivo.
2. Desconexão de um dispositivo (ou cabo) USB da unidade de controle ou do projetor

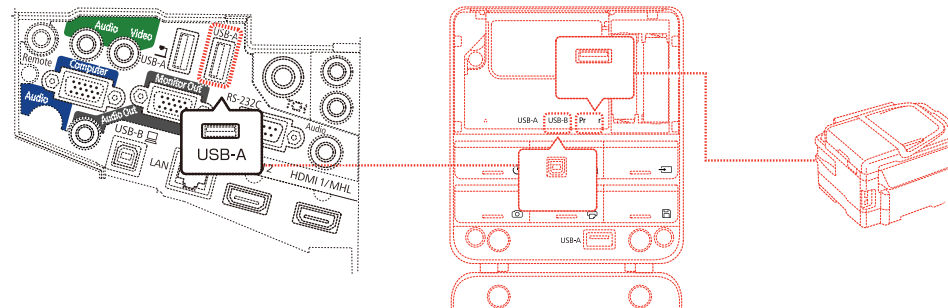
Tema principal: [Conexão a um dispositivo USB externo](#)

Conexão de uma impressora à unidade de controle

Você pode conectar uma impressora ou dispositivo multifuncional Epson à porta **Printer** na unidade de controle e usá-lo para imprimir o conteúdo projetado e anotado do quadro branco.

Observação: Certifique-se de que a impressora é compatível com os requisitos de comando de controle.

1. Certifique-se de que um cabo USB esteja conectado entre a porta **USB-A** no projetor e a porta **USB-B** na unidade de controle.
2. Conecte outro cabo USB à porta **Printer** na unidade de controle. Certifique-se de que o cabo não seja mais longo do que 5 metros.
3. Conecte a outra extremidade do cabo à porta USB type B da impressora.



Observação: Você pode conectar um equipamento compatível com PCL6 wireless ou uma impressora Epson através do menu de configuração do quadro branco.

Tipos de impressoras suportadas

Tema principal: Conexões do projetor

Tarefas relacionadas

Seleção das configurações de impressão de quadro branco

Tipos de impressoras suportadas

Você pode fazer a conexão a uma impressora com o tipo e idioma de comando descrito aqui.

Observação: A digitalização só é suportada de impressoras multifuncionais Epson com uma conexão USB.

Tipo de impressora	Idioma de comando	Scanner	Conexão USB	Conexão de rede
Impressora de uma função	ESC/Raster	Não	Sim	Não
Impressora de uma função	ESC/P-R	Não	Sim	Sim
Impressora multifuncional	ESC/Raster	Sim	Sim	Não
Impressora multifuncional	ESC/P-R	Sim	Sim	Sim
Laser	ESC/Page, ESC/Page-Color	Não	Não	Sim
Laser	Compatível com PCL6	Não	Não	Sim

Tema principal: Conexão de uma impressora à unidade de controle

Tarefas relacionadas

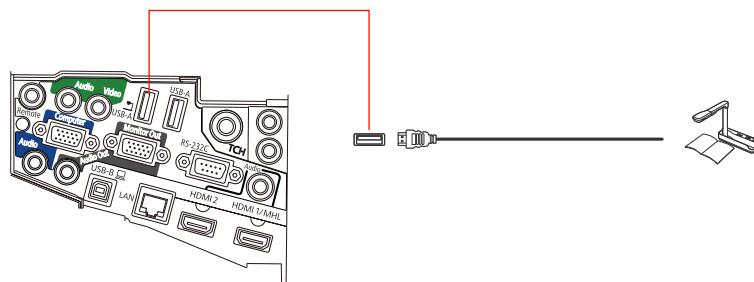
Seleção das configurações de impressão de quadro branco

Conexão a uma câmera de documentos

Você pode conectar uma câmera de documentos ao seu projetor para projetar imagens vistas pela câmera.

Dependendo do modelo da sua câmera de documentos Epson, siga um destes passos para conectar a câmera de documentos ao seu projetor:

- Para a câmera de documentos Epson DC-06, encontre o cabo USB que veio com a câmera e conecte-o à porta **USB-A** do projetor e à porta USB Type B da câmera de documentos.
- Para a câmera de documentos Epson DC-11, conecte-a à porta **Computer** ou **Video** do projetor e à porta correspondente na câmera de documentos. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.
- Para a câmera de documentos Epson DC-12, conecte-a à porta **HDMI**, **Computer** ou **Video** do projetor e à porta correspondente na câmera de documentos. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.
- Para a câmera de documentos Epson DC-20, conecte-a à porta **HDMI**, **Computer** ou **Video** do projetor e à porta correspondente na câmera de documentos. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.



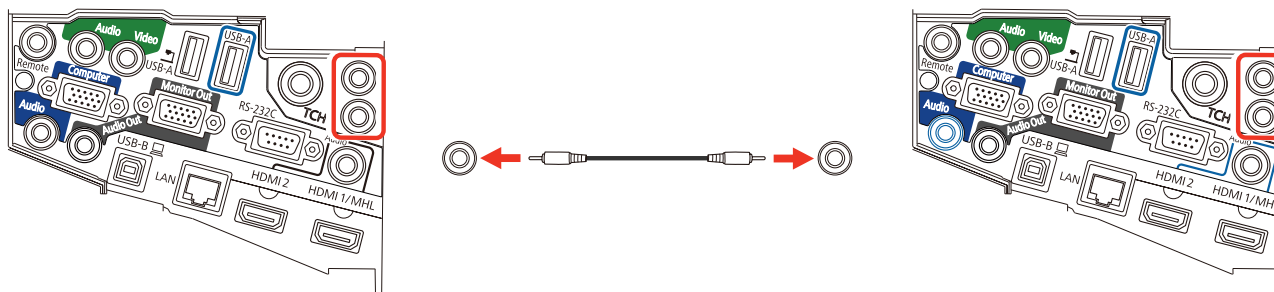
Observação: Para funções adicionais suportadas pelo software, conecte a sua câmera de documentos Epson DC-06 ao seu computador ao invés do projetor. Consulte o manual da câmera de documentos para detalhes.

Tema principal: [Conexões do projetor](#)

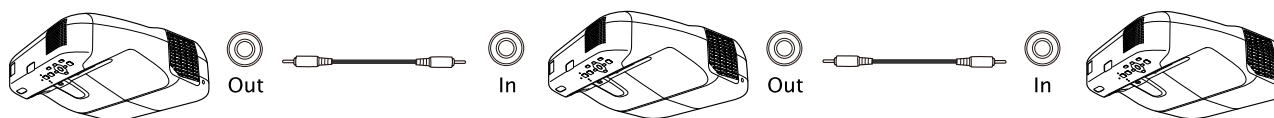
Conexão de múltiplos projetores do mesmo modelo

Se você for usar as funções interativas de múltiplos projetores do mesmo modelo na mesma sala, você precisa sincronizar os projetores. Para isso, conecte o conjunto de cabos opcional de controle remoto (V12H005C28) à porta **SYNC** em cada projetor.

1. Conecte uma extremidade do cabo do controle remoto à porta **SYNC In** em um projetor e conecte a outra extremidade à porta **SYNC Out** no outro projetor.



Observação: Se for conectar três ou mais projetores, conecte os projetores em cadeia, como mostrado.



2. No menu Avançado, configure a opção **Sinc de projectores** como **Com fio**.

Observação: Se estiver usando o projetor na mesma sala que outro projetor que não suporte a conexão a cabo, configure a opção **Modo Sinc com fio** como **Modo 2** no menu Avançado do projetor. Se não tiver o cabo opcional do controle remoto, configure a opção **Distânc. Projectores** como **Modo 2** no menu Avançado do projetor.

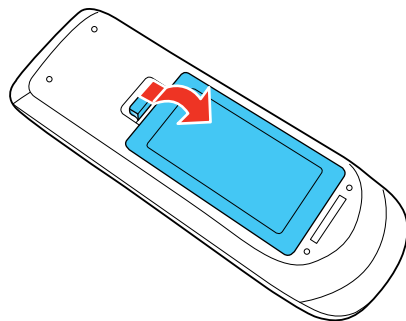
Tema principal: [Conexões do projetor](#)

Instalação das pilhas no controle remoto

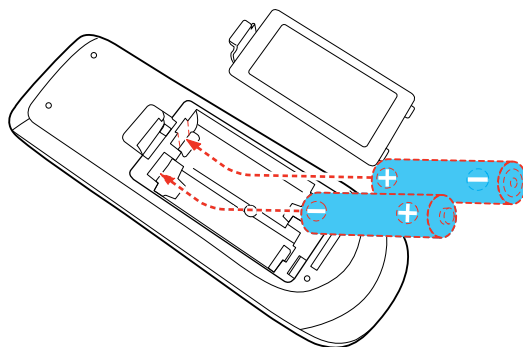
O controle remoto usa as duas pilhas AA fornecidas com o projetor.

Cuidado: Use apenas os tipos de pilha especificados neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes ou misture pilhas novas e velhas.

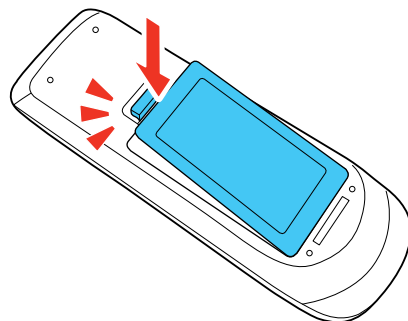
1. Abra a tampa do compartimento de pilhas.



2. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como + e - na posição mostrada.



3. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.



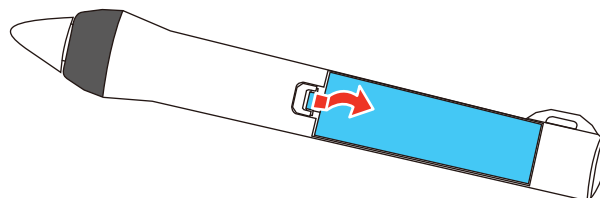
Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; elas podem causar asfixia e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: [Configuração do projetor](#)

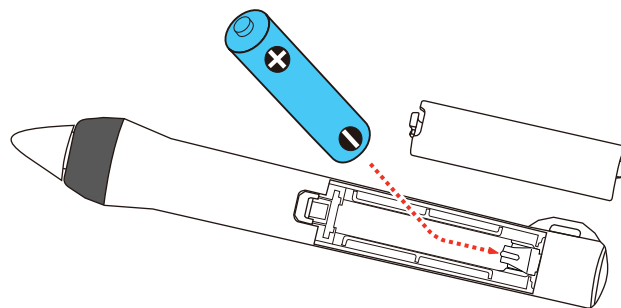
Instalação da pilha nas canetas

Cada caneta usa uma pilha AA.

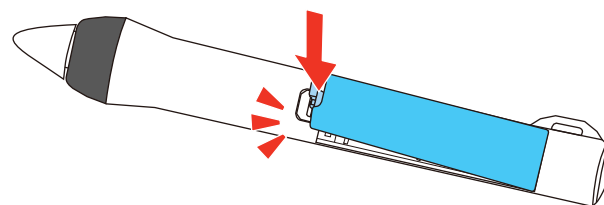
1. Abra a tampa do compartimento da pilha conforme mostrado.



2. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como + e – na posição mostrada.



3. Recoloque a tampa do compartimento da pilha, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "clique".



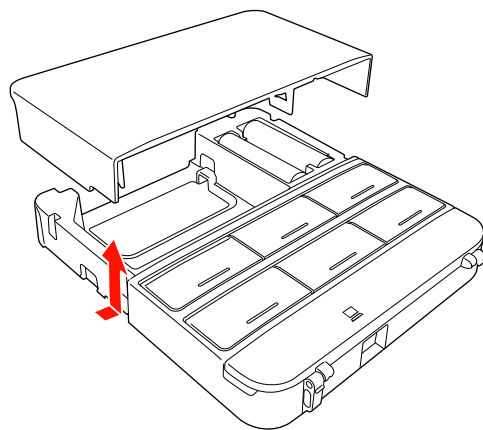
Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Instalação das pilhas na unidade de controle

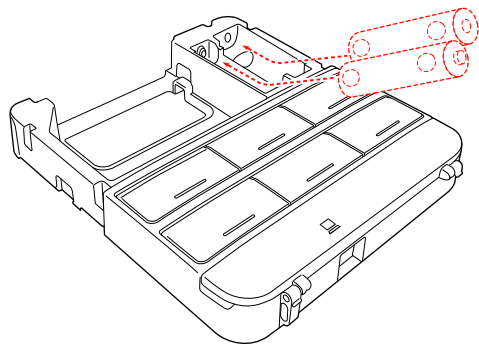
A unidade de controle usa duas pilhas AA.

Observação: Se você tiver o conjunto de cabo opcional do controle remoto (ELPDC28), você pode usá-lo ao invés das pilhas para alimentar a unidade de controle.

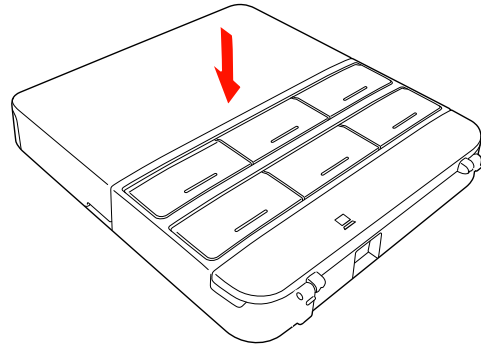
1. Remova a tampa superior da unidade de controle, erguendo-a para fora conforme mostrado.



2. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como + e - na posição mostrada.



3. Recoloque a tampa e pressione-a até que ela feche fazendo um som de "clique".



Tema principal: [Configuração do projetor](#)

Uso do projetor em rede

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso em rede.

[Projeção em uma rede com fios](#)

[Projeção em uma rede sem fios](#)

[Configuração dos alertas de email do projetor em rede](#)

[Configuração de monitoramento usando SNMP](#)

[Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web](#)

[Criação de uma agenda de endereços](#)

[Adição de modelos de um navegador da Web](#)

[Configuração do suporte Crestron RoomView](#)

Projeção em uma rede com fios

Você pode enviar imagens ao seu projetor através de uma rede com fios. Para isso, conecte o projetor à rede e depois configure o projetor e o computador para projeção em rede.

Depois de conectar e configurar o projetor conforme descrito aqui, instale no seu computador o software de rede a partir do CD do *Epson Projector Software* ou baixe o software conforme necessário. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede:

- O software EasyMP Network Projection configura o seu computador para projeção em rede. Consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções.
- O software EasyMP Monitor (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/br/EasyMP.
- Conecte a um projetor de rede (Windows 7 e Windows Vista somente)
- O software EasyMP Multi PC Projection permite que faça reuniões interativas projetando as telas dos computadores dos usuários em uma rede. Consulte o *Guia do EasyMP Multi PC Projection* para instruções.
- O EasyMP Network Updater é um software (Windows somente) que permite atualizar o firmware de um projetor através de uma rede LAN com fios. Veja o *Guia do EasyMP Network Updater* para instruções. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/br/EasyMP. (Software e documentação disponíveis somente em inglês.)

Observação: Se o seu projetor estiver conectado através de um cabo LAN a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fios, você pode se conectar ao projetor sem fios através do ponto de acesso usando o software EasyMP Network Projection.

[Conexão a uma rede com fios](#)

[Seleção das configurações de rede com fios](#)

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Conexão a uma rede com fios

Para conectar o projetor a uma rede local com fios (LAN), use um cabo de rede 100Base-TX ou 10Base-T. Para assegurar que a transmissão de dados ocorra de maneira apropriada, use cabos blindados Categoria 5 ou superiores.

1. Conecte uma extremidade do cabo de rede ao seu hub, comutador ou roteador de rede.
2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta **LAN** do projetor.

Tema principal: [Projeção em uma rede com fios](#)

Seleção das configurações de rede com fios

Antes de poder projetar a partir de computadores na rede, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

Observação: Certifique-se de que o projetor já esteja conectado à rede com fios através da porta **LAN**.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
5. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.



6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:

- **Nome do projector** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
- **Senha PJLink** permite que digite uma senha de até 32 caracteres alfanuméricos para usar o protocolo PJLink para controle do projetor.
- **Palav-passe/Co.Web** ou **Senha Web Remote** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet. (O nome de usuário padrão é **EPSONWEB**; a senha padrão é **admin**.)
- **Palavra-chave do projector** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória exibida a partir de um computador usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

Observação: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

7. Escolha **Rede com fios** e pressione **Enter**.



8. Se necessário, selecione **Configurações IP** e pressione **Enter**.

9. Selecione a sua configuração IP conforme necessário:

- Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro **DHCP**.
- Se tiver que digitar os endereços manualmente, desative a opção **DHCP** e digite o **Endereço IP**, a **Máscara sub-rede**, o **Servidor DNS**, o **Servidor WINS** e o **Endereço gateway**, conforme

necessário. Quando digitar manualmente as Configurações IP, você não pode usar endereços IP restritos.

Observação: Para destacar os números que deseja no teclado exibido, aperte os botões de seta no controle remoto. Para selecionar um número destacado, pressione **Enter**. Também pode apertar e segurar o botão **Num** no controle remoto enquanto digita os número desejados.

10. Para prevenir a exibição do endereço de IP na tela de espera, desative a opção **Exibir endereço IP**.
11. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Concluído** ou **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair dos menus.

[Endereços IP restritos](#)

Tema principal: [Projeção em uma rede com fios](#)

Referências relacionadas

[Configuração de rede do projetor - menu Rede](#)

Endereços IP restritos

Quando digitar manualmente as Configurações IP, você não pode usar certas séries de endereços IP.

Configuração	Endereços IP restritos
Endereço IP	0.0.0.0 127.x.x.x 192.0.2.x 224.0.0.0 a 255.255.255.255
Máscara sub-rede	0.0.0.0 255.255.255.255
Endereço gateway	0.0.0.0 197.x.x.x 224.0.0.0 a 255.255.255.255
Servidor DNS	127.x.x.x 192.0.2.x 224.0.0.0 a 255.255.255.255

Configuração	Endereços IP restritos
Servidor WINS	0.0.0.0 192.0.2.x 224.0.0.0 a 255.255.255.255 Se não estiver configurando um servidor WINS, use 0.0.0.0.

Tema principal: [Seleção das configurações de rede com fios](#)

Projeção em uma rede sem fios

Você pode enviar imagens ao seu projetor através de uma rede sem fios. Para isso, você precisa instalar o módulo LAN sem fios 802.11b/g/n da Epson e depois configurar o seu projetor e computador para projeção sem fios.

Observação: Se o seu projetor estiver conectado através de um cabo LAN a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fios, você pode se conectar ao projetor sem fios usando o software EasyMP Network Projection ou outro software de rede Epson suportado.

Há duas maneiras de se conectar o projetor à rede sem fios:

- Usando a chave USB opcional Quick Wireless Connection (apenas com Windows).
- Configurando a conexão manualmente usando os menus Rede do projetor.

Depois de instalar um módulo e configurar o projetor, instale o software de rede a partir do CD-ROM do *Epson Projector Software* ou baixe o software, conforme necessário. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede sem fios:

- O software EasyMP Network Projection configura o seu computador para projeção em rede sem fios. Veja o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções.
- O software EasyMP Monitor (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/br/EasyMP.
- O software EasyMP Multi PC Projection permite que faça reuniões interativas projetando as telas dos computadores dos usuários em uma rede. Consulte o *Guia do EasyMP Multi PC Projection* para instruções.
- Projeção de dispositivos iOS ou Android com módulo de LAN sem fios e app gratuito Epson iProjection; visite o site global.latin.epson.com/br/iProjection para mais informações.

Instalação do módulo de LAN sem fios
Uso do Quick Wireless Connection (Windows somente)
Seleção manual das configurações de rede sem fios
Seleção das configurações de rede sem fios em Windows
Seleção das configurações de rede sem fios em OS X
Ativação da segurança WPA ou EAP

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

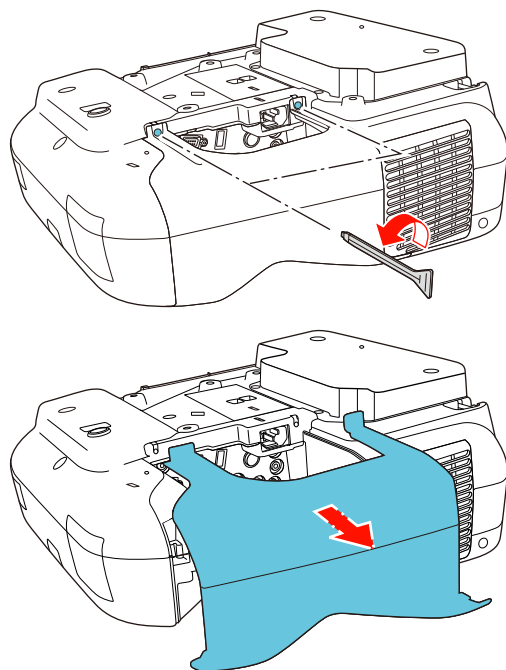
Instalação do módulo de LAN sem fios

Para usar o projetor em uma rede sem fios, instale o módulo de LAN sem fios opcional 802.11b/g/n da Epson no projetor. Não instale qualquer outro tipo de módulo sem fios.

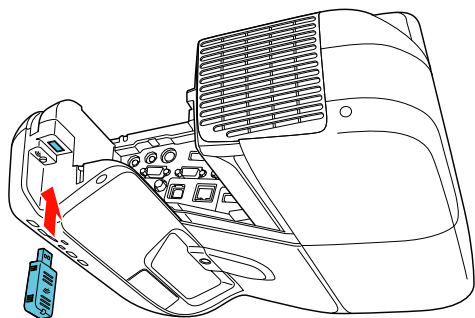
Cuidado: Nunca remova o módulo enquanto a luz indicadora estiver verde ou piscando, ou quando estiver projetando sem fios. O módulo pode ser danificado ou dados podem ser perdidos.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Desparafuse e remova a cobertura dos cabos se ela estiver presa (chave de fenda não incluída).



3. Insira o módulo LAN sem fios na porta mostrada aqui.



4. Recoloque a cobertura dos cabos e aperte os parafusos.
5. Conecte e ligue o projetor.

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

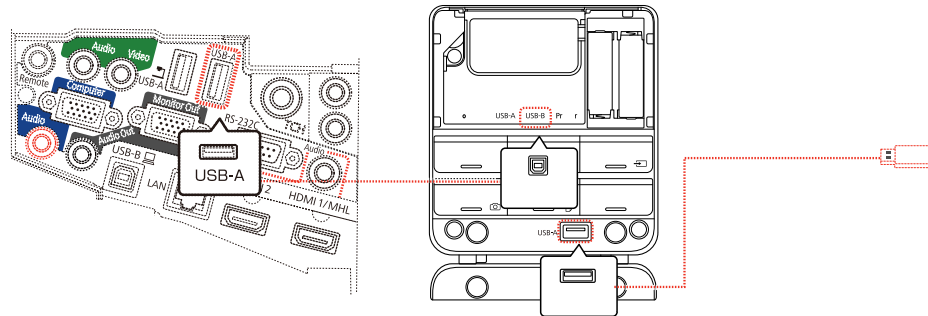
Uso do Quick Wireless Connection (Windows somente)

Você pode usar a chave USB opcional Quick Wireless Connection para conectar rapidamente o projetor a um computador Windows sem fios. Depois você pode projetar a sua apresentação e remover a chave quando terminar.

Observação: A chave USB Quick Wireless Connection não é incluída com o seu projetor.

1. Ligue o projetor.
2. Conecte a chave USB à porta **USB-A** do projetor.

Observação: Se a unidade de controle estiver conectada ao projetor, você também pode conectar a chave USB à porta **USB-A** na unidade de controle, conforme mostrado:



Você verá a mensagem projetada avisando que a informação de rede foi atualizada.

3. Remova a chave USB.
4. Conecte a chave USB a uma porta USB no seu computador ou laptop.

Observação: No Windows Vista, caso você veja a janela Execução Automática, selecione **Executar LaunchU3.exe** e depois selecione **Permitir** na próxima tela.

5. Siga as instruções na tela para instalar o driver do Quick Wireless Connection.

Observação: Se o equipamento exibir uma mensagem do firewall de Windows, clique em **Sim** para desativar o firewall.

Depois de alguns minutos, o projetor exibe a imagem do computador. Caso não apareça, pressione o botão **Source Search** no controle remoto e selecione a fonte **LAN**, ou reinicie o seu computador.

6. Execute a sua apresentação conforme necessário.
7. Quando terminar de projetar sem fios, selecione a opção **Remove hardware com segurança** na barra de tarefas do Windows e então remova a chave USB do computador.

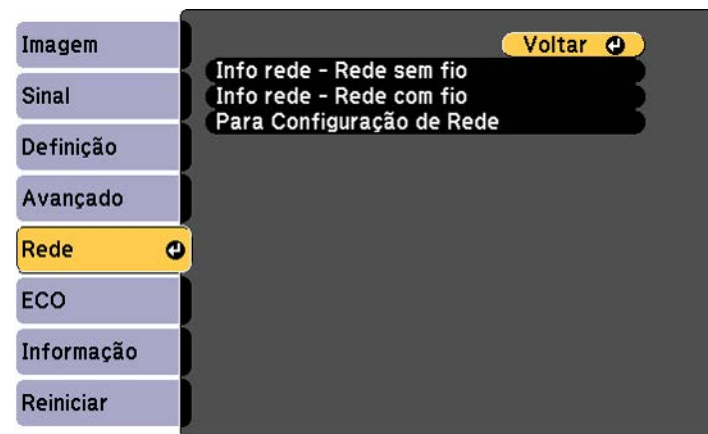
Observação: Talvez precise reiniciar o seu computador para reativar sua conexão de LAN sem fios.

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Seleção manual das configurações de rede sem fios

Antes de poder projetar a partir da sua rede sem fios, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
5. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.



6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
 - **Nome do projector** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
 - **Senha Web Remote** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
 - **Palavra-chave do projector** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória, exibida a partir de um computador, usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

Observação: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

7. Selecione o menu **Rede sem fios** e aperte **Enter**.



8. Selecione as configurações no menu **Rede sem fios** conforme necessário para a sua rede.
9. Quando terminar de seleccionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair dos menus.

Depois de completar a configuração sem fios para o seu projetor, você precisa seleccionar a rede sem fios no seu computador.

[Configurações do menu da rede sem fios](#)

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Configurações do menu da rede sem fios

Configuração	Opções	Descrição
Energia LAN Sem Fio	Activado Desactivado	Ativa e desativa o suporte à rede sem fio.
Wi-Fi Protected Setup	Configurar Assistente	Selecione Configurar Assistente para iniciar o utilitário de configuração da conexão WPS.

Configuração	Opções	Descrição
Sistema LAN sem fios	802.11b/g 802.11b/g/n	Define o tipo de sistema de rede sem fio ao qual o projetor está se conectando.
Modo de ligação	Rápido Avançado	Seleciona o tipo de conexão sem fios: Rápido: permite que faça uma conexão rápida a um computador ou que use a chave USB Quick Wireless Connection para fazer a conexão . Se a opção Defin. Auto SSID estiver configurada como Activado, o projetor se torna um ponto de acesso fácil. Se a opção Defin. Auto SSID estiver configurada como Desactivado, a rede é criada em modo Ad hoc. Avançado: permite conectar vários computadores através de um ponto de acesso da rede sem fios (modo de infraestrutura).
Defin. Auto SSID	Activado Desactivado	Ativa a procura automática do SSID no modo de ligação Rápido ; definido para Desativado quando conectar vários computadores de uma vez.
SSID	Até 32 caracteres alfanuméricos.	Configura o SSID (nome da rede) do sistema de rede sem fio ao qual o projetor está conectado.
Procurar Ponto de Acesso	Para Exibição de Busca	Procura por pontos de acesso em rede sem fio disponíveis no modo de conexão Avançado .

Configuração	Opções	Descrição
Canal	1ch 6ch 11ch	No modo de ligação Rápido , seleciona a faixa de frequência (canal) utilizada pela rede sem fio.
Visualização SSID	Activado Desactivado	Seleciona se deseja que o SSID seja exibido na tela do modo em espera.
DHCP	Activado Desactivado	Ativa o DHCP se a sua rede designar endereços automaticamente; configure como Desactivado para digitar o Endereço IP , a Máscara sub-rede e o Endereço gateway da rede manualmente.
Servidor DNS	Endereço IP	Define o Endereço IP para o servidor DNS. O servidor DNS resolve o nome de anfitrião (host) digitado durante a configuração de email.
Servidor WINS	Endereço IP	Configura o endereço IP para a pasta de rede onde as imagens estão guardadas; esta configuração é usada (ao invés do endereço UNC) quando a pasta está em um segmento de rede diferente daquele do projetor.
Exibir endereço IP	Activado Desactivado	Seleciona se deseja que o endereço IP seja exibido na tela do modo em espera.

Tema principal: [Seleção manual das configurações de rede sem fios](#)

Seleção das configurações de rede sem fios em Windows

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fios correta no seu computador.

1. Para acessar o software do utilitário sem fios, acesse a área de trabalho e clique duas vezes no ícone da rede na barra de tarefas do Windows.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
 - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID do projetor.
3. Clique em **Ligar**.

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Seleção das configurações de rede sem fios em OS X

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fios correta no OS X.

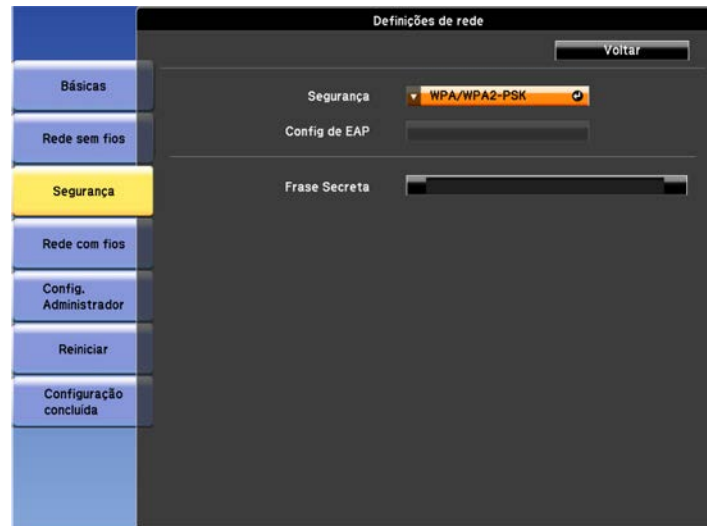
1. Clique no ícone do AirPort na barra de menu no alto da tela.
2. Certifique-se de que o AirPort esteja ligado e então siga uma destas instruções:
 - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
 - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID do projetor.

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Ativação da segurança WPA ou EAP

Configure a segurança WPA ou EAP para corresponder às configurações de rede. Confira com o seu administrador de rede para saber como digitar a informação correta.

1. Selecione a configuração **WPA** ou **EAP** a partir do menu suspenso.



2. Selecione as configurações no menu de segurança conforme necessário para a sua rede.
3. Para sair, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

[Configuração do menu Segurança de rede sem fios](#)

Tema principal: [Projeção em uma rede sem fios](#)

Configuração do menu Segurança de rede sem fios

As configurações do menu Segurança permitem que selecione o tipo de segurança e de configuração de segurança correspondentes à rede à qual o projetor está conectado.

Configuração	Opções	Descrição
Segurança	Open WPA/WPA2-PSK WPA/WPA2-EAP	Seleciona o tipo de segurança usada na rede sem fio.

Configuração	Opções	Descrição
Frase Secreta	Várias senhas de 8 a 63 caracteres	Para segurança WPA/WPA2-PSK, seleciona a senha compartilhada anteriormente utilizada na rede. Observação: É possível digitar até 32 caracteres no menu do projetor. Para digitar mais de 32 caracteres, use o seu navegador da web. Em modo Rápido, a senha inicial é escondida. Mude a senha para se conectar usando o Epson iProjection.
Config de EAP	PEAP PEAP-TLS EAP-TLS EAP-Fast LEAP	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona o protocolo de autenticação.
Nome do utilizador	Vários nomes de usuários de até 64 caracteres	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona o nome de usuário; detectado automaticamente quando usar o método EAP PEAP-TLS ou EAP-TLS. Observação: É possível digitar até 32 caracteres no menu do projetor. Para digitar mais de 32 caracteres, use o seu navegador da web.

Configuração	Opções	Descrição
Palavra-passe	Várias senhas de até 64 caracteres	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona a senha de autenticação EAP. Observação: É possível digitar até 32 caracteres no menu do projetor. Para digitar mais de 32 caracteres, use o seu navegador da web.
Certificado do cliente	—	Para segurança WPA/WPA2-EAP, exibe Emitido a, Emitido por e Período de validade do certificado se um certificado de cliente foi configurado.
Verificar Certificado do Servidor	Activado Desactivado	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona se deve verificar um certificado quando um certificado CA foi configurado.
Certificado CA	—	Para segurança WPA/WPA2-EAP, exibe Emitido a, Emitido por e Período de validade do certificado se um certificado CA foi configurado.
Config Nome do Servidor Radius	Activado Desactivado	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona se deve verificar o nome de autenticação do servidor durante a verificação de um certificado.
Nome do Servidor Radius	Vários nomes de servidor com até 32 caracteres.	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona o nome do servidor para verificação.
Verificar data exp. Cert. Serv.	Activado Desactivado	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona se deve verificar o período de validade do certificado do servidor durante a verificação de um certificado.

Tema principal: Ativação da segurança WPA ou EAP

Configuração dos alertas de email do projetor em rede

Você pode configurar o projetor para que lhe envie alertas por e-mail pela rede se houver um problema com ele.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
4. Selecione o menu **Config. Administrador** e aperte **Enter**, depois selecione **Aviso de E-mail** e aperte **Enter**.



5. Insira o endereço IP para o **Servidor SMTP** do projetor

Observação: Não use estes endereços: 127.x.x.x, ou 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Selecione um número entre 1 a 65535 (o padrão é 25) como **Número da porta** para o provedor SMTP.

7. Selecione um campo de **Endereço de E-mail**, digite o endereço de e-mail e selecione os alertas que deseja receber. Repita para até três endereços.

Observação: O seu endereço de e-mail pode ter até 32 caracteres alfanuméricos.

8. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Observação: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por e-mail.

[Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede](#)

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede

Quando um problema ocorrer com o projetor em rede, se você selecionou a opção para receber alertas por e-mail, você receberá um email contendo a seguinte informação:

- **Epson Projector** no assunto
- O nome do projetor com o problema
- O endereço de IP do projetor afetado
- Informação detalhada sobre o problema

Observação: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por email.

Tema principal: [Configuração dos alertas de email do projetor em rede](#)

Configuração de monitoramento usando SNMP

Administradores de rede podem instalar o software SNMP (protocolo de gerenciamento de rede simples) em computadores em rede para que eles monitorem projetores. Se a sua rede usar esse software, você pode configurar o projetor para monitoramento SNMP.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione o menu **Config. Administrador** e aperte **Enter**, depois selecione o menu **SNMP** e aperte **Enter**.



5. Digite até dois endereços de IP para receber notificações SNMP, usando 0 a 225 para cada campo de endereço.

Observação: Não use estes endereços: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Digite o nome comunitário do SNMP (até 32 caracteres alfanuméricos de byte único).
7. Quando terminar de seleccionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web

Depois que o seu projetor estiver conectado à rede, será possível seleccionar as configurações e controlar a projeção com o uso de um navegador compatível. Isso permite o acesso remoto ao projetor.

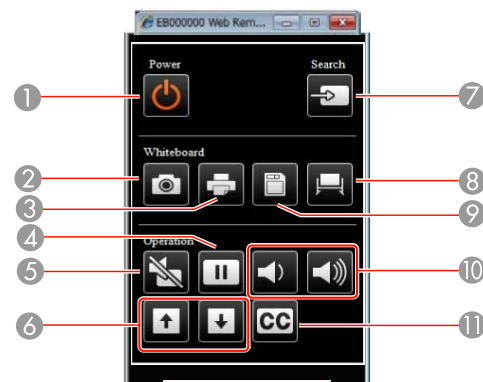
Observação: A configuração de internet e funções de controle são compatíveis com o navegador Microsoft Internet Explorer 8.0 ou posterior e com o Safari em redes que não usam um servidor proxy para conexão. Não é possível seleccionar todas as configurações de menu do projetor ou controlar todas as suas funções ao usar um navegador.

Observação: Se você quer usar um navegador da web para selecionar configurações quando o projetor está desligado, você precisa ajustar as **Modo de espera** no menu ECO.

1. Certifique-se de que o projetor está ligado.
2. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
3. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.
Você vê a tela do Web Control e uma mensagem pedindo que digite o nome de usuário e a senha.
4. Digite a seguinte informação em letras maiúsculas ou minúsculas, exatamente conforme mostrado:
 - Para a ID de usuário, digite **EPSONWEB**. (Você não pode mudar a ID de usuário.)
 - Para a senha, digite a senha padrão **admin**. (Você pode mudar a senha do Web Control usando o menu Rede do projetor.)
5. Para selecionar as configurações de menu do projetor, selecione o nome do menu e siga as instruções na tela para selecionar as configurações.
6. Para controlar remotamente a projeção, selecione a opção **Web Remote**.

Observação: Se a senha Web Remote estiver definida como **Activado**, a ID de usuário para o controle remoto é **EPSONREMOTE**.

Você verá a seguinte tela:



- 1 Controle do botão de energia

- 2 Captura a imagem projetada. Muda para modo de quadro branco para colar a imagem em uma nova página.
- 3 Imprime a imagem projetada.
- 4 Controle do botão de **Pausa**
- 5 Controle do botão **A/V Mute**
- 6 Controle dos botões de seta **Para cima** e **Para baixo**
- 7 Procura por fontes
- 8 Muda para o modo de quadro branco.
- 9 Salva a imagem projetada em formato .png.
- 10 Controle dos botões **Volume**
- 11 Controle de Closed Caption (Sub-título)

7. Selecione o ícone correspondente ao projetor que deseja controlar.

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Referências relacionadas

[Configuração do menu Segurança de rede sem fios](#)

Criação de uma agenda de endereços

Quando enviar email do modo de quadro branco, você pode escolher endereços de email de uma agenda de endereços. Você pode criar a agenda de endereços se carregar um arquivo de texto de até 999 endereços através da página de controle da web.

Observação: Os endereços são exibidos na ordem em que eles aparecem no arquivo de texto.

1. Crie um arquivo de texto contendo a lista de endereços que deseja adicionar à agenda de endereços. O arquivo deve ter estas características:
 - Delimitado por tabulação
 - Cada linha deve conter um par de linhas de texto separadas por uma tabulação: <nome> <tab> <endereço_email>
 - Nome de arquivo com uma extensão .txt
 - O código de caracteres deve ser Unicode

Um exemplo de um arquivo de texto:

```
Joe Smith      fictional@address.com
Mary Jones-Smith  another@example.com
John Q. Public yet@anotherexample.com
```

2. Abra um navegador da web e conecte-se ao projetor digitando o endereço IP do projetor.

Observação: Você pode encontrar o endereço IP do projetor no menu Rede do projetor.

3. Digite o nome de usuário e senha quando lhe for pedido.
4. Selecione o ícone **config**.

Observação: Esse ícone não aparecerá quando você se conectar a partir de um computador.

A página de Web Control aparece.

5. Selecione **Configuração do quadro branco > Config. Administrador > Configurações de Catálogo de Endereços > Arquivos do Catálogo de Endereços** e selecione o botão **Escolher arquivo**.
6. Selecione o arquivo da agenda de endereços e selecione **Aplicar**.
O arquivo da agenda de endereços é carregado no projetor.
7. Para apagar uma agenda de endereços, selecione **Configuração do quadro branco > Config. Administrador > Configurações de Catálogo de Endereços > Eliminar Catálogo de Endereços** e selecione o botão **Aplicar**.

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Referências relacionadas

[Configuração de rede do projetor - menu Rede](#)

Adição de modelos de um navegador da Web

Você pode usar um navegador da Web para adicionar modelos para uso no modo de quadro branco. Você pode adicionar até 5 imagens, que devem ser em formato .png, para serem usadas como modelo.

1. Certifique-se de que o projetor está ligado.
2. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.

3. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.
Você vê a tela do Web Control e uma mensagem pedindo que digite o nome de usuário e a senha.
4. Digite a seguinte informação em letras maiúsculas ou minúsculas, exatamente conforme mostrado:
 - Para a ID de usuário, digite **EPSONWEB**. (Você não pode mudar a ID de usuário.)
 - Para a senha, digite a senha padrão **admin**. (Você pode mudar a senha do Web Control usando o menu Rede do projetor.)
5. Em **Configuração do quadro branco**, selecione **Config. Administrador**.
Você verá uma tela como esta:

The screenshot shows the EPSON Web Control interface. On the left is a sidebar menu with the following items: 'Controle de Projector' (with a 'Web Remote' icon), 'Sinal' (with 'Imagem' and 'Sinal' sub-items), 'Definição' (with 'Definição' and 'Avançado' sub-items), 'Informação' (with 'Informação', 'Rede sem fio', and 'Rede sem fio' sub-items), 'Configuração do quadro branco' (with 'Config. Administrador' highlighted), 'Programar' (with 'Data & Hora' and 'Programar' sub-items), and 'Rede' (with 'Estatísticas' and 'Rede sem fio' sub-items). The main content area is titled 'Configuração do quadro branco - Config. Administrador'. It contains several sections of settings: 'Configurações de exibição do relógio' (with 'Formato de exibição' set to 'Data & Hora', 'Data' set to 'YYYY-MM-DD', and 'Hora' set to 'HH:MM'), 'Configuração de política' (with 'Capturar', 'Imprimir', 'Digitalizar', 'Armazenamento USB', 'Pasta de rede', and 'Curso' all set to 'Ativado'), 'Armazenamento interno' (with 'Usar o armazenamento interno' set to 'Ativado' and a note 'Renove o seu projetor para que esta definição tenha efeito.'), 'Excluir dados salvos automat.' (with 'Retar' and 'Limpar' radio buttons), 'Tempo backup para dados salvos' (set to '3 horas'), 'Número do modelo' (with radio buttons for 1, 2, 3, 4, and 5), and 'Arquivo de modelo' (with a 'Procurar' button and an 'Aplicar' button).

6. Em **Configurações do modelo**, selecione o número do modelo que está carregando.
7. Selecione o botão **Procurar**, selecione a imagem .png no seu computador e selecione **Abrir**.
8. Selecione **Aplicar** para carregar o modelo para o projetor.

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Configuração do suporte Crestron RoomView

Se você estiver usando o monitoramento de rede e sistema de controle Crestron RoomView, você pode configurar o projetor para uso no sistema. O Crestron RoomView permite controlar e monitorar o seu projetor usando um navegador web.

Observação: Você não pode usar o recurso Epson Web Control ou o plug-in de mensagem de divulgação para o EasyMP Monitor quando estiver usando o Crestron RoomView.

Para obter informações adicionais sobre o Crestron RoomView, entre em contato com a Crestron.

[Configurando o suporte Crestron RoomView](#)

[Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView](#)

Tema principal: [Uso do projetor em rede](#)

Configurando o suporte Crestron RoomView

Para configurar o projetor para monitoramento e controle utilizando um sistema Crestron RoomView, certifique-se de que o seu computador e projetor estejam conectados à rede.

Observação: Se você quer usar o sistema Crestron RoomView quando o projetor está desligado, você precisa ajustar o **Modo de espera** no menu ECO.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione o menu **Config. Administrador** e aperte **Enter**.

The screenshot shows the 'Definições de rede' (Network Settings) page. The left sidebar has a menu with options: Básicas, Rede sem fios, Segurança, Rede com fios, **Config. Administrador** (highlighted), Reiniciar, and Configuração concluída. The main content area is titled 'Definições de rede' and includes a 'Voltar' button. The settings are organized into sections: 'Senha do Administrador' (with a password field), 'Nome do Host de Rede' (set to 18332211), 'Senha PJLink', 'Palav-passe/Co.Web' (masked with asterisks), 'Senha Monitor', 'Secure HTTP' (toggle: Activado), 'Aviso de E-mail' (toggle: Desactivado), 'Gerenciamento de Certificados' (toggle: Desactivado), 'SNMP' (toggle: Desactivado), 'Gateway prioritária' (toggle: Com fio), 'AMX Device Discovery' (toggle: Activado), 'Crestron RoomView' (toggle: Activado), 'Bonjour' (toggle: Activado), and 'EPSON Message Broadcasting' (toggle: Activado).

5. Configure o ajuste **Crestron RoomView** como **Activado** para permitir que o projetor seja detectado.
6. Desligue o projetor, depois ligue-o novamente para ativar a configuração.

Tema principal: [Configuração do suporte Crestron RoomView](#)

Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView

Após ter definido o seu projetor para usar o Crestron RoomView, você pode controlar e monitorar a projeção usando um navegador web compatível.

1. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
2. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

Você verá a seguinte tela:



3. Selecione a fonte de entrada que você deseja controlar na Sources List (Lista de fontes). Você pode ver as fontes disponíveis utilizando as setas para cima e para baixo.
4. Para controlar remotamente a projeção, clique nos botões na tela que correspondem aos botões do controle remoto do projetor. Você pode percorrer as opções de botões na parte inferior da tela.

Observação: Estes botões na tela não correspondem diretamente aos botões do controle remoto do projetor:

- O botão **OK** funciona como o botão **Enter**
- **Menu** exibe o menu do projetor

5. Para exibir informações sobre o projetor, clique na guia **Info**.
6. Para alterar as configurações de senha do projetor e do Crestron, clique na guia **Tools** (Ferramentas), selecione as configurações exibidas na tela e clique em **Send** (Enviar).
7. Quando terminar de selecionar as configurações, clique em **Exit** (Sair) para sair do programa.

Tema principal: [Configuração do suporte Crestron RoomView](#)

Uso dos recursos básicos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os recursos básicos do projetor.

Ligar o projetor

Desligar o projetor

Seleção do idioma dos menus do projetor

Configuração da data e hora

Formato da imagem

Redimensionamento da imagem com o os botões Wide e Tele

Ajuste da posição da imagem

Ajuste do foco da imagem

Operação do controle remoto

Seleção de uma fonte de imagem

Modos de projeção

Relação de aspecto da imagem

Modo cor

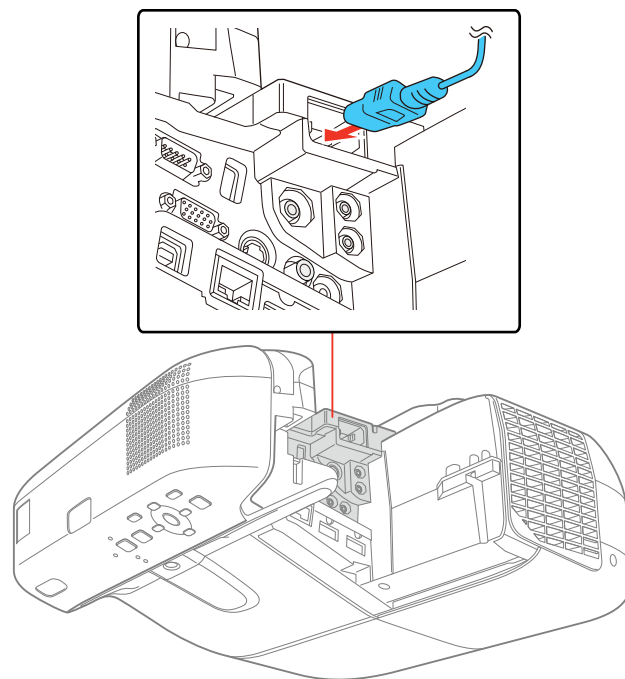
Controle do volume com os botões de volume

Projeção de uma apresentação sem uso do computador

Ligar o projetor

Ligue o computador ou equipamento de vídeo que deseja usar antes de ligar o projetor para que ele possa exibir a fonte de imagem.

1. Conecte o cabo de alimentação à entrada de energia do projetor.



2. Conecte o cabo de alimentação a uma tomada elétrica.

Observação: Com o **Direct Power On** ativado, o projetor liga assim que conectado à tomada.

A luz de energia do projetor fica azul. Isso indica que o projetor está recebendo energia.

3. Pressione o botão de energia no projetor ou controle remoto para ligar o projetor.

O projetor emite um bipe e a luz Status pisca em azul enquanto o projetor aquece. Quando o projetor tiver aquecido, a luz Status para de piscar e fica azul.

Aviso: Nunca olhe diretamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Isso pode causar danos aos olhos e é especialmente perigoso para crianças.

Se não vir uma imagem projetada imediatamente, tente o seguinte:

- Ligue o computador ou fonte de vídeo conectada.
- Pressione o botão **Source Search** no projetor ou controle remoto para detectar a fonte de vídeo.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

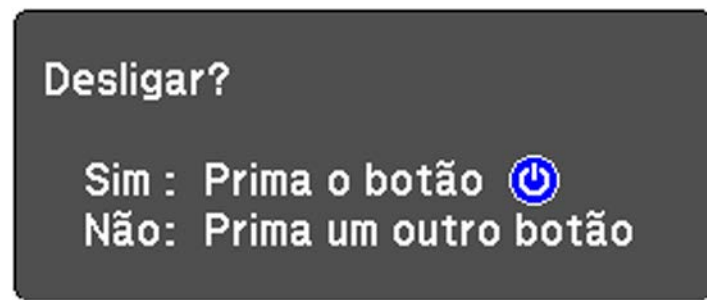
Desligar o projetor

Antes de desligar o projetor, desligue qualquer computador conectado a ele para que possa ver a tela do computador durante o desligamento.

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo, para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com o tempo.

Observação: Quando usar a função A/V Mute, a lâmpada do projetor permanece acesa. Para apagar a lâmpada, desligue o projetor.

1. Pressione o botão de energia no projetor ou no controle remoto.
O projetor exibe uma tela de confirmação de desligamento.

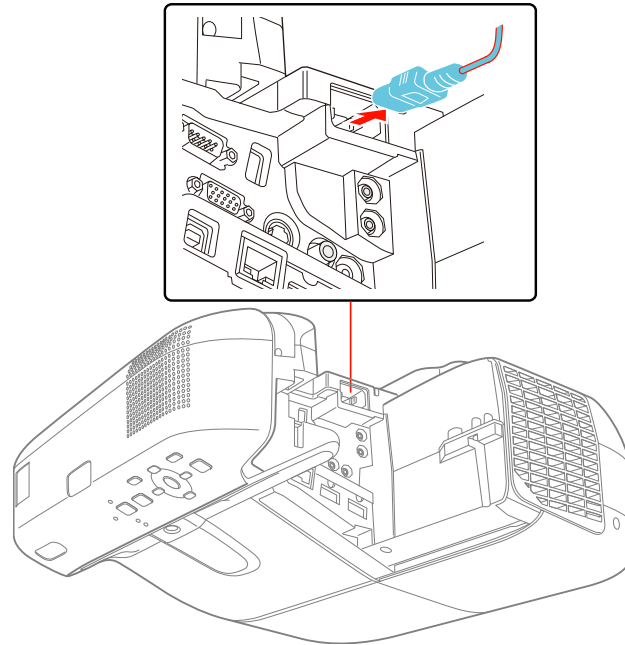


2. Pressione o botão de energia novamente. (Para deixá-lo ligado, pressione qualquer outro botão.)
O projetor emite dois bipes, a lâmpada se apaga e a luz Status se apaga.

Observação: Com a tecnologia Instant Off da Epson, não há período de resfriamento, então é possível embalar o projetor para transporte imediatamente (se necessário).

Cuidado: Não ligue o projetor imediatamente após desligá-lo. Ligar e desligar o projetor com frequência pode reduzir a vida útil da lâmpada.

3. Para transportar ou armazenar o projetor, certifique-se de que a luz Status está apagada, depois desconecte o cabo de alimentação.



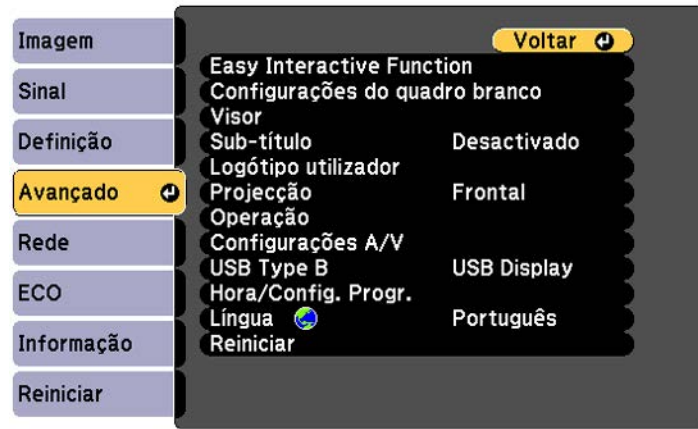
Cuidado: Para evitar danos ao projetor ou à lâmpada, nunca desconecte o cabo de alimentação quando a luz Status estiver acesa ou piscando.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Seleção do idioma dos menus do projetor

Se quiser ver os menus do projetor e mensagens em outro idioma, você pode mudar a configuração de Língua.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Língua** e aperte **Enter**.
5. Selecione o idioma que deseja usar e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Referências relacionadas

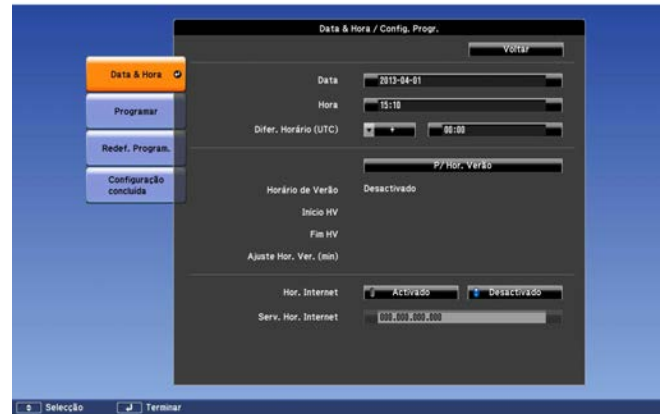
[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Configuração da data e hora

Você deve definir a data e hora para agendar eventos do projetor e usar a autenticação de LAN sem fios.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione a configuração **Hora/Config. Progr.** e pressione **Enter**.

A tela Config. Programação é exibida.



4. Selecione a configuração **Data & Hora** e aperte **Enter**.
5. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Digite as configurações de data e hora usando o teclado na tela.
 - Selecione **Activado** como a configuração **Hor. Internet** e digite o endereço IP para o servidor de hora no campo **Serv. Hor. Internet**.
6. Selecione **P/ Hor. Verão** e selecione a configuração de Horário de Verão para a sua área.
7. Quando terminar, pressione o botão **Esc**.
8. Selecione **Configuração concluída** e selecione **Sim** para salvar suas modificações.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Ativação da segurança WPA ou EAP](#)

Temas relacionados

[Planejamento dos eventos do projetor](#)

Formato da imagem

Você pode projetar uma imagem regular colocando o projetor diretamente em frente à tela e mantendo-o nivelado. Se colocou o projetor em ângulo com relação à tela ou inclinado para cima ou para baixo, talvez seja preciso corrigir o formato da imagem para uma melhor qualidade de exibição.

Observação: Para uso interativo, a imagem deve ser uniformemente retangular, sem distorção.

[Correção do formato da imagem com os botões Keystone](#)

[Correção do formato da imagem com Quick Corner](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Correção do formato da imagem com os botões Keystone

Você pode usar os botões de correção de efeito trapézio do projetor para corrigir o formato de uma imagem retangular que esteja irregular nos lados.

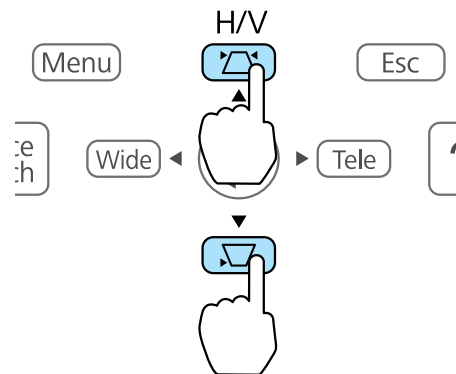
Observação: Para uso interativo, certifique-se de que o grau de correção de keystone horizontal e vertical não é mais do que $\pm 3^\circ$.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

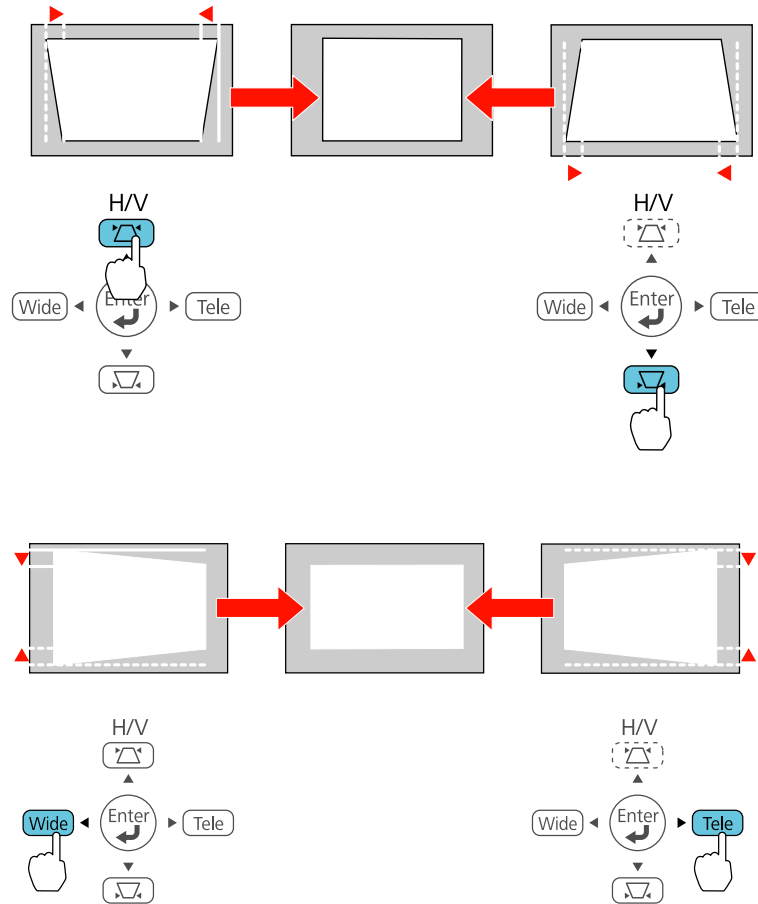
Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

Observação: Você também pode exibir o padrão se apertar o botão **User** no controle remoto (se o padrão de teste estiver designado para este botão).

2. Pressione um desses botões de keystone no painel de controle para exibir a tela de ajuste de efeito trapézio.



3. Pressione um botão keystone no painel de controle do projetor para ajustar o formato da imagem.



Observação: Os botões de ajuste de keystone horizontal são marcados como **Wide** e **Tele**.

Depois da correção, sua imagem será ligeiramente menor.

Observação: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode corrigir o formato da imagem com o controle remoto usando as configurações **Keystone** nos menus do projetor.

Tema principal: [Formato da imagem](#)

Correção do formato da imagem com Quick Corner

Você pode usar a configuração Quick Corner do projetor para corrigir o formato e o tamanho da imagem que está desigualmente retangular em todos os lados.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

Observação: Você também pode exibir o padrão se apertar o botão **User** no controle remoto (se o padrão de teste estiver designado para este botão).

2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Keystone** e pressione **Enter**.
5. Selecione a configuração **Quick Corner** e pressione **Enter**. Em seguida pressione **Enter** novamente.

Você verá a tela de ajuste Quick Corner:



6. Use os botões de seta no projetor ou controle remoto para selecionar o canto da imagem que deseja ajustar. Em seguida pressione **Enter**.
7. Pressione os botões de seta para ajustar o formato da imagem conforme necessário.
8. Quando terminar, pressione **Esc**.

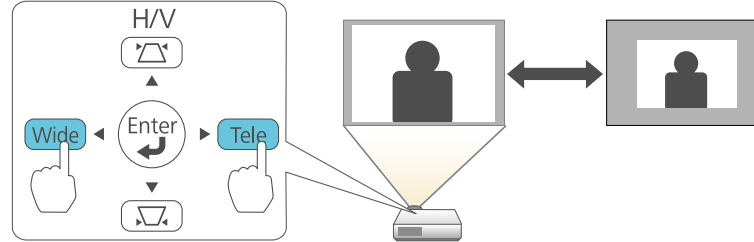
Observação: O uso do Quick Corner pode afetar a precisão das canetas interativas.

Tema principal: [Formato da imagem](#)

Redimensionamento da imagem com o os botões Wide e Tele

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para aumentar o tamanho da imagem, pressione o botão **Wide** no painel de controle do projetor.

3. Para reduzir o tamanho da imagem, pressione o botão **Tele**.



Depois de ajustar o tamanho da imagem, a tela de deslocamento de imagem é exibida automaticamente para que ajuste a posição da imagem.

Observação: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode ajustar o tamanho da imagem com o controle remoto usando a configuração de **Zoom** nos menus do projetor.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

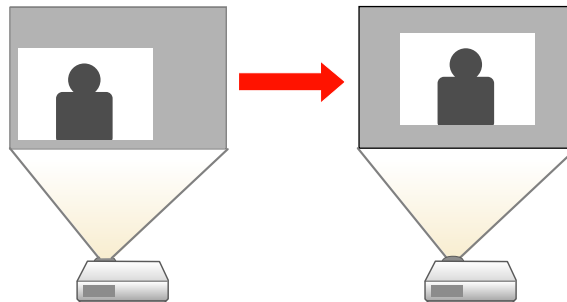
Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Ajuste da posição da imagem

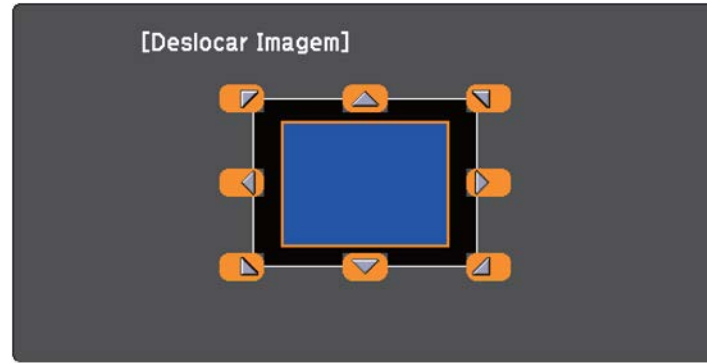
Você pode usar o recurso de deslocamento de imagem para ajustar a posição da imagem sem mover o projetor.

Observação: Esta função não está disponível se a opção de **Zoom** estiver no seu ajuste mais amplo.



1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Ajuste o tamanho da imagem usando os botões **Wide** e **Tele**.

Depois de ajustar o tamanho da imagem, a tela de deslocamento de imagem é exibida automaticamente.



3. Use os botões de seta no projetor ou no controle remoto para ajustar a posição da imagem.

Observação: Você também pode usar o menu Definição para ajustar a função **Deslocar Imagem**.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

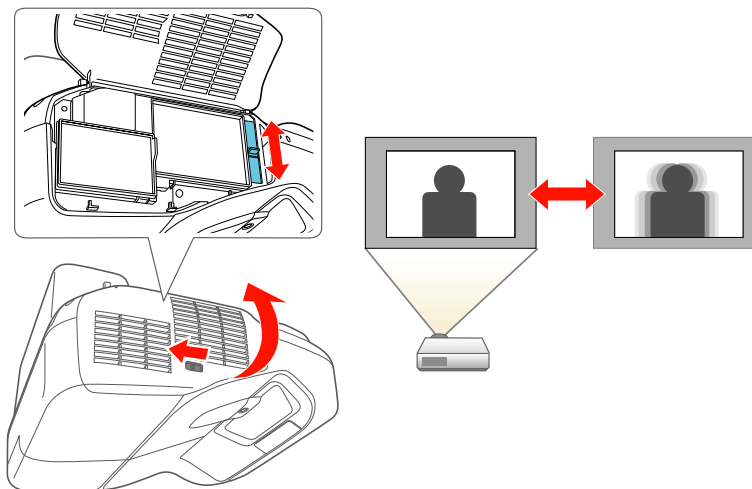
Ajuste do foco da imagem

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Deslize a alavanca para abrir a tampa do filtro de ar na lateral do projetor.

3. Levante ou abaixe a alavanca de foco para tornar a imagem mais nítida.



Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

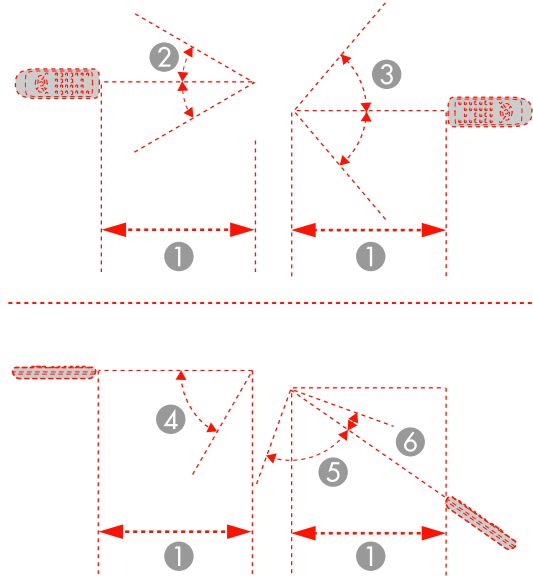
Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Operação do controle remoto

O controle remoto permite que você controle o projetor de qualquer lugar da sala, a até 6 metros de distância. Você pode apontar para a tela ou lousa, ou para a frente ou para a parte de trás do projetor.

Certifique-se de apontar o controle remoto para os receptores do projetor nos ângulos listados aqui.



- 1 6 metros
- 2 $\pm 30^\circ$
- 3 $\pm 55^\circ$
- 4 60°
- 5 75°
- 6 15°

Observação: Evite usar o controle remoto sob lâmpadas fluorescentes fortes ou sob luz solar direta, ou o projetor pode não responder aos comandos. Se não for usar o controle remoto por um longo período de tempo, retire as pilhas.

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Uso do controle remoto como um ponteiro

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

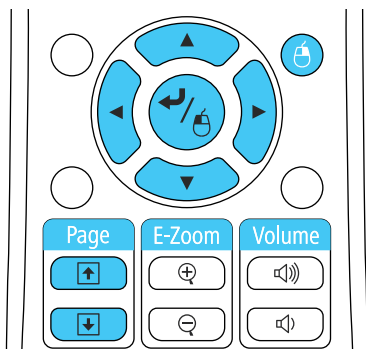
Você pode usar o controle remoto do projetor como um mouse sem fio para poder controlar a projeção a uma distância do computador.

Observação: Este recurso não pode ser usado junto com as canetas interativas. Se você quiser usar o controle remoto como um mouse sem fio, você precisa alterar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor.

1. Conecte o projetor ao computador usando a porta **USB-B**, **Computer** ou **HDMI** do projetor para exibir vídeo.

Observação: Você não pode usar a função de mouse sem fio com uma conexão MHL.

2. Se você conectou o seu computador à porta **Computer** ou **HDMI**, também conecte um cabo USB à porta **USB-B** do projetor e a uma porta USB do seu computador (para obter suporte para mouse sem fio).
3. Inicie a sua apresentação.
4. Use os seguintes botões no controle remoto para controlar sua apresentação:
 - Para mover por slides ou páginas, pressione os botões **Page** para cima ou para baixo.



- Para mover o cursor na tela, use os botões de seta.
- Para clicar com o botão esquerdo, pressione o botão  uma vez (pressione duas vezes para duplo-clique).
- Para clicar com o botão direito, pressione o botão **Esc**.

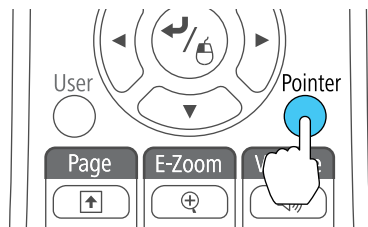
- Para arrastar e soltar, mantenha o botão  pressionado enquanto move o cursor com os botões de seta, depois solte o botão  no destino.

Tema principal: [Operação do controle remoto](#)

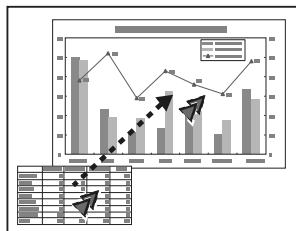
Uso do controle remoto como um ponteiro

Você pode usar o controle remoto do projetor como um ponteiro para chamar atenção para informações importantes na tela. A forma padrão do ponteiro é uma seta, mas você pode selecionar uma outra forma usando o menu Definição.

1. Pressione o botão **Pointer** no controle remoto.



2. Use os botões de seta no controle remoto para posicionar o ponteiro na tela.



3. Pressione **Esc** para tirar o ponteiro da tela.

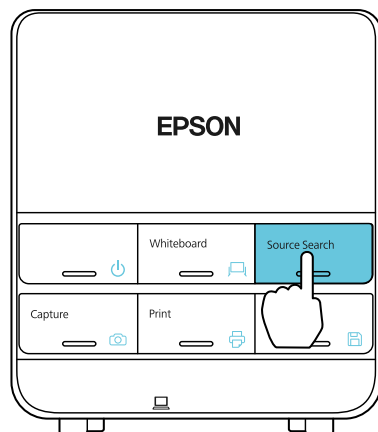
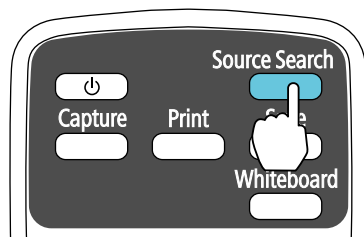
Tema principal: [Operação do controle remoto](#)

Seleção de uma fonte de imagem

Se conectou múltiplas fontes de imagem ao projetor, como um computador e um leitor de DVD, você pode querer trocar de uma fonte de imagem para outra.

1. Certifique-se de que a fonte de imagem conectada que deseja usar está ligada.

2. Para fontes de imagem de vídeo, insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione Play, se necessário.
3. Aperte o botão **Source Search** no projetor, no controle remoto ou na unidade de controle, depois selecione a fonte desejada.



Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção de uma fonte de dispositivo em rede](#)

Modos de projeção

Dependendo de como posicionou o projetor, talvez seja preciso mudar o modo de projeção para que suas imagens projetem corretamente.

- **Frontal** permite que projete de uma mesa em frente à tela.
- **Frontal/Cabeça p/ Baixo** (configuração padrão) inverte a imagem para projetar de cabeça para baixo de uma parede ou do teto. Este modo também deve ser usado quando você montar o projetor verticalmente sobre uma mesa para criar uma superfície de trabalho interativa.
- **Posterior** inverte a imagem horizontalmente para projetar por trás de uma tela translúcida.
- **Posterior/Cabeça p/ Baixo** inverte a imagem vertical e horizontalmente para projetar de uma parede ou do teto e por trás de uma tela translúcida.

Observação: Os dois modos traseiros não podem ser usados com as canetas interativas.

Você pode mudar o modo de projeção usando o controle remoto ou mudando a configuração **Projeção** no menu **Avançado**.

[Mudança do modo de projeção usando o controle remoto](#)

[Mudança do modo de projeção usando os menus](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Referências relacionadas

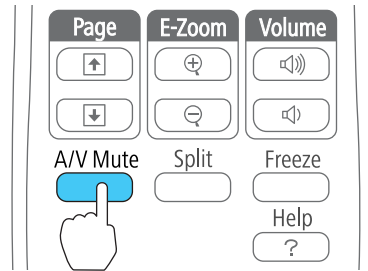
[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Mudança do modo de projeção usando o controle remoto

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem verticalmente.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

2. Mantenha o botão **A/V Mute** pressionado no controle remoto por cinco segundos.



A imagem desaparece brevemente e reaparece invertida.

3. Para voltar a projeção ao modo original, mantenha pressionado o botão **A/V Mute** por cinco segundos novamente.

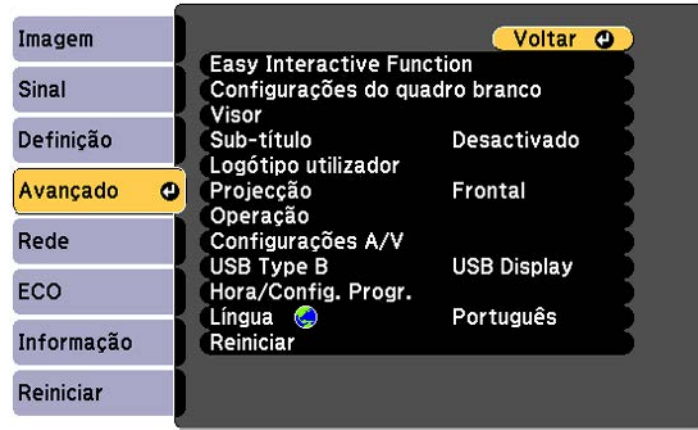
Tema principal: [Modos de projeção](#)

Mudança do modo de projeção usando os menus

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem vertical ou horizontalmente usando os menus do projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Projectão** e pressione **Enter**.
5. Selecione um modo de projecção e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: [Modos de projecção](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Relação de aspecto da imagem

O projetor pode exibir imagens em diferentes proporções de largura-altura, chamadas relações de aspecto. Normalmente, o sinal de entrada da fonte de vídeo determina a relação de aspecto da imagem. Contudo, para certas imagens, você pode mudar a relação de aspecto para preencher sua tela pressionando um botão no controle remoto.

Se você quiser sempre usar uma relação de aspecto em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecioná-la usando os menus do projetor.

[Mudança da relação de aspecto da imagem](#)

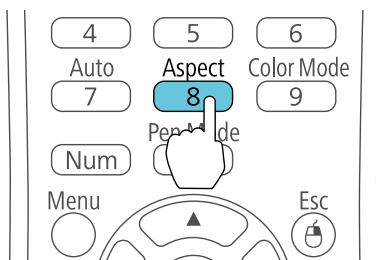
[Relações de aspecto da imagem disponíveis](#)

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Mudança da relação de aspecto da imagem

Você pode mudar a relação de aspecto da imagem exibida para redimensioná-la.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Aspect** no controle remoto.



A forma e tamanho da imagem mudam, e o nome da relação de aspecto aparece rapidamente na tela.

3. Para ver as relações de aspecto disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Aspect** repetidamente.

Tema principal: Relação de aspecto da imagem

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Você pode selecionar as seguintes relações de aspecto, dependendo do sinal de entrada da fonte de imagem.

Observação: Faixas pretas e imagens cortadas podem aparecer na projeção em certas relações de aspecto, dependendo da relação de aspecto e da resolução do sinal de entrada.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com a configuração de Resolução .
Modo Normal	Exibe imagens usando toda a área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
16:9	Converte a relação de aspecto da imagem para 16:9.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Modo Total	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto.
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Nativa	Exibe imagens como elas são (relação de aspecto e resolução são mantidas).

Observação: A configuração **Automático** de relação de aspecto está disponível apenas com fontes de imagem HDMI.

Tema principal: [Relação de aspecto da imagem](#)

Modo cor

O projetor oferece modos de cor diferentes para fornecer o melhor brilho, contraste e cor para uma variedade de ambientes de visualização e tipos de imagem. Você pode selecionar um modo designado para adequar a sua imagem ao ambiente, ou testar com os modos disponíveis.

Se você quiser usar sempre um modo de cor em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecioná-lo usando os menus do projetor.

[Mudança do modo de cor](#)

[Modos de cor disponíveis](#)

[Ativar o ajuste Íris Automática](#)

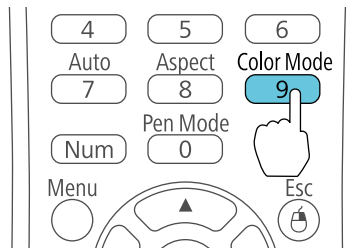
Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Mudança do modo de cor

Você pode mudar o modo cor do projetor usando o controle remoto para melhorar a imagem para o seu ambiente de visualização.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Se estiver projetando a partir de um leitor de DVD ou outra fonte de vídeo, insira um disco ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play, se necessário.

3. Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para mudar o modo de cor.



A aparência da imagem muda e o nome do Modo cor aparece rapidamente na tela.

4. Para ver todos os modos de cor disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Color Mode** repetidamente.

Tema principal: [Modo cor](#)

Modos de cor disponíveis

Você pode ajustar o projetor para usar estes modos de cor, dependendo da fonte de entrada que estiver usando:

Modo cor	Descrição
Dinâmico	Melhor para video-games em salas iluminadas.
Apresentação	Melhor para apresentações em cores em salas iluminadas.
Teatro	Melhor para filmes projetados em salas escuras.
Foto	Melhor para imagens estáticas projetadas em salas iluminadas.
Desporto	Melhor para imagens de televisão em salas iluminadas.
sRGB	Melhor para imagens de computador sRGB padrão.
Quadro branco	Melhor para apresentações em um quadro branco (ajusta as cores conforme necessário).
DICOM SIM	Melhor para projeção de raios-X e outras imagens de cunho médico (mostra sombras com clareza)

Modo cor	Descrição
Personalizado	Melhor para personalizar um modo de cor usando as configurações manuais de RGBCMY no menu Imagem > Avançado

Observação: O projetor não é um dispositivo médico e não pode ser usado para diagnóstico.

Tema principal: [Modo cor](#)

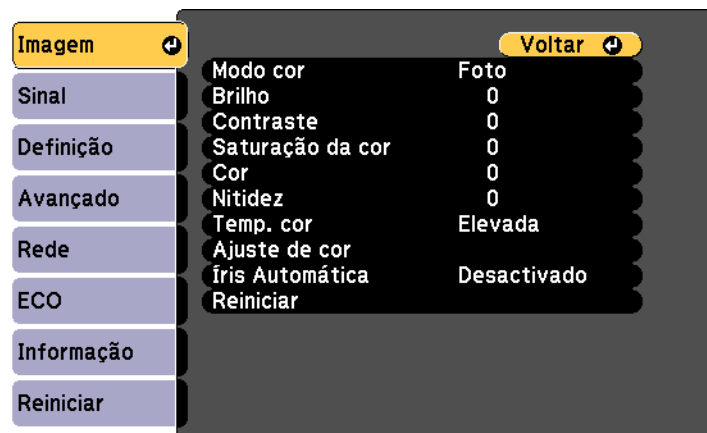
Referências relacionadas

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

Ativar o ajuste Íris Automática

Em certos modos de cor, você pode ativar a configuração Íris Automática para otimizar automaticamente a imagem com base no brilho do conteúdo que projetar.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Imagem** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração de **Íris Automática** e escolha uma destas opções:
 - **Alta velocidade** para ajustar o brilho assim que a cena mudar.

- **Normal** para ajuste padrão de brilho.

Observação: Você pode configurar **Íris Automática** para cada Modo de Cor que suportar a função. Você não pode alterar a definição de **Íris Automática** quando estiver usando a configuração de **Sub-título**.

5. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair dos menus.

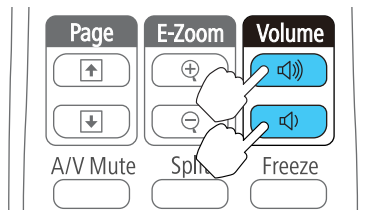
Tema principal: [Modo cor](#)

Controle do volume com os botões de volume

Você pode usar os botões **Volume** no controle remoto para ajustar o volume enquanto projeta uma apresentação com áudio. Os botões de volume controlam o sistema de alto-falante interno do projetor ou qualquer alto-falante externo que esteja conectado ao projetor.

Você deve ajustar o volume separadamente para cada fonte de entrada conectada.

1. Ligue o projetor e comece uma apresentação que inclua áudio.
2. Para aumentar ou diminuir o volume, pressione os botões **Volume** no controle remoto.



Uma medição do volume aparece na tela.

3. Para definir o volume em um nível específico para uma fonte de entrada, use os menus do projetor.

Tema principal: [Uso dos recursos básicos do projetor](#)

Projeção de uma apresentação sem uso do computador

É possível usar a função PC Free do projetor quando conectar um dispositivo USB que contenha arquivos de imagens ou filmes compatíveis. Isso lhe permite exibir rápida e facilmente e controlar a apresentação usando o controle remoto do projetor. Você também pode exibir um show de slides das imagens.

Tipos de arquivo PC Free suportados
Iniciar um show de slides PC Free
Iniciar uma apresentação de filme PC Free
Iniciar uma apresentação PC Free de um arquivo PDF
Opções de exibição de apresentação de slides

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Tipos de arquivo PC Free suportados

É possível usar os seguintes tipos de arquivo quando estiver usando a função PC Free do projetor.

Observação: Para melhores resultados, coloque seus arquivos em mídia formatada em FAT16/32. Se tiver problemas para projetar mídia formatada para sistemas de arquivo que não sejam Windows, tente formatar a mídia para Windows. Pode não ser possível usar as funções de segurança em certos dispositivos de armazenamento USB com funções PC Free. Ao conectar um disco rígido compatível com USB, conecte o adaptador AC fornecido com o disco.

Formatos de arquivo de texto e gráfico

Conteúdo	Tipo de arquivo (extensão)	Detalhes
Imagem	.jpg	Certifique-se de que o arquivo não seja: • De formato CMYK • De formato progressivo • Altamente comprimido • De resolução acima de 8192 × 8192 • De tamanho acima de 12MB • Um nome com extensão .jpeg
	.bmp	Certifique-se de que a resolução do arquivo não esteja acima de 2048 × 2048
	.gif	Certifique-se de que o arquivo não seja: • Resolução acima de 2048 × 2048 • Animado
	.png	Certifique-se de que a resolução do arquivo não esteja acima de 2048 × 2048
PDF	.pdf	Certifique-se de que o arquivo não seja: • Gravado em formato PDF versão 1.7 ou anterior • Criptografado

Formatos de arquivo de filme

Tipo de arquivo (extensão)	Codec de filme	Codec de áudio	Qualidade de gravação
.mpg	MPEG-2	MPEG-1 Camada 1/2 Você pode reproduzir conteúdo MPEG sem áudio. Você não pode reproduzir áudio de conteúdo PCM linear e AC-3. Certifique-se de que o arquivo não tem uma extensão .mpeg no nome.	Taxa máxima de bit: 12 Mbps Resolução máxima: 1280 × 720
.mp4	MPEG-4 ASP MPEG-4 AVC	MPEG-4 AAC-LC	
.wmv	WMV9	WMA	
.avi	Motion JPEG	PCM linear ADPCM	

Observação: Para obter os melhores resultados, não use um dispositivo de armazenamento USB com uma velocidade de acesso baixa ou os filmes podem não reproduzir corretamente. Não é possível reproduzir filmes aos quais tenha sido aplicado o DRM (Digital Rights Management).

Tema principal: [Projeção de uma apresentação sem uso do computador](#)

Iniciar um show de slides PC Free

Depois de conectar um dispositivo USB ou câmera digital ao projetor, você poderá mudar para a fonte de entrada USB e começar a sua apresentação de um show de slides.

Observação: É possível mudar as opções de operação PC Free ou adicionar efeitos especiais destacando **Opção** na parte inferior da tela e pressionando **Enter**.

1. Aperte o botão **Source Search** no projetor, no controle remoto ou na unidade de controle, ou toque no ícone Source Select no quadro branco.
2. Selecione a fonte **USB1**.

A tela PC Free aparece.



3. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
 - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
 - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar topo** e pressione **Enter**.
 - Para visualizar os arquivos adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior**, ou pressione o botão **Enter**, ou pressione os botões **Page** para cima ou para baixo no controle remoto.
 4. Execute um dos seguintes procedimentos:
 - Para exibir uma imagem individual, pressione os botões de seta para destacar a imagem e pressione **Enter**. (Pressione o botão **Esc** para regressar à tela da lista de arquivo.)
 - Para exibir uma apresentação de slides de todas as imagens em uma pasta, pressione as teclas de seta para destacar a opção de **Apresentação**, na parte inferior da tela, e pressione **Enter**.
- Observação:** Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou alterados apenas na tela.
5. Enquanto projeta, use os seguintes comandos para controlar a exibição, conforme necessário:
 - Para girar a imagem exibida, pressione o botão de seta para cima ou para baixo.

- Para mover-se para a imagem seguinte ou anterior, pressione o botão de seta para a esquerda ou para a direita.

6. Para parar a exibição, siga as instruções na tela ou pressione o botão **Esc**.

Tema principal: [Projeção de uma apresentação sem uso do computador](#)

Iniciar uma apresentação de filme PC Free

Depois de conectar um dispositivo USB ou câmera digital ao projetor, você poderá mudar para a fonte de entrada USB e começar a sua apresentação de filme.

Observação: É possível mudar as opções de operação PC Free destacando **Opção** na parte inferior da tela e pressionando **Enter**.

1. Aperte o botão **Source Search** no projetor, no controle remoto ou na unidade de controle, ou toque no ícone Source Select no quadro branco. Selecione a fonte **USB1**.

A tela PC Free aparece.



2. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
 - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
 - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar topo** e pressione **Enter**.

- Para visualizar os arquivos adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior**, ou pressione o botão **Enter**, ou pressione os botões **Page** para cima ou para baixo no controle remoto.
3. Para reproduzir um filme, aperte os botões de seta para destacar o arquivo e aperte **Enter**.
- Observação:** Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou modificados apenas na tela. Se quiser reproduzir todos os filmes em uma pasta em sequência, selecione a opção **Apresentação** na parte inferior da tela.
4. Para parar o filme, aperte o botão **Esc**, destaque **Sair** e aperte **Enter**.

Tema principal: [Projeção de uma apresentação sem uso do computador](#)

Iniciar uma apresentação PC Free de um arquivo PDF

Depois de conectar um dispositivo USB ao projetor, você poderá mudar para a fonte de entrada USB e começar a sua apresentação de um arquivo PDF.

Observação: Você não pode fazer o seguinte durante a apresentação de um arquivo PDF a partir de um dispositivo USB:

- Desativar a senha
 - Exibir assinaturas eletrônicas, imagens JPEG2000, efeitos transparentes, arte em 3D ou comentários
 - Exibir conteúdo multi-mídia
1. Aperte o botão **Source Search** no projetor, no controle remoto ou na unidade de controle, ou toque no ícone Source Select no quadro branco. Selecione a fonte **USB1**.

A tela PC Free aparece.



2. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
 - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
 - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar topo** e pressione **Enter**.
 - Para visualizar as arquivos adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior** e pressione **Enter**.
3. Para exibir a primeira página de um arquivo PDF em tamanho inteiro, aperte os botões de seta para destacar o arquivo e aperte **Enter**. (Pressione o botão **Esc** para regressar à tela da lista de arquivo.)

Observação: Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou alterados apenas na tela. Se a extensão de um arquivo PDF não for .pdf, o arquivo não aparece na lista de arquivos.

4. Enquanto projeta um arquivo PDF, use os seguintes comandos para controlar a exibição, conforme necessário:
 - Para mover-se para a página seguinte ou anterior, pressione o botão de seta para cima ou para baixo.
 - Para exibir um menu das páginas disponíveis para seleção, aperte o botão **Esc**. Depois aperte o botão de seta para a esquerda ou para a direita para selecionar uma página e aperte **Enter**.

- Para aumentar a visualização da página para que fique do tamanho da tela, aperte **Enter**. Aperte **Enter** novamente para retornar ao tamanho de exibição padrão.
 - Para girar a página exibida, pressione o botão de seta para a esquerda ou para a direita.
5. Para parar a exibição, aperte o botão **Esc**, aperte o botão de seta para cima ou para baixo para destacar **EXIT** e aperte **Enter**.

Tema principal: [Projeção de uma apresentação sem uso do computador](#)

Opções de exibição de apresentação de slides

Você pode seleccionar estas opções de exibição quando estiver usando a função de Slideshow do projetor.



Configuração	Opções	Descrição
Ordem de visualização	Ordem de nomes	Exibe os arquivos por ordem alfabética
	Ordem de datas	Exibe os arquivos por ordem cronológica
Ordem	Crescente	Classifica os arquivos do primeiro ao último
	Decrescente	Classifica os arquivos do último ao primeiro
Execução contínua	Activado	Mostra uma apresentação de slides contínua
	Desactivado	Mostra uma apresentação de slides uma vez

Configuração	Opções	Descrição
Tempo comutação ecrã	Não	Não exibe o próximo arquivo automaticamente
	1 segundo a 60 segundos	Exibe os arquivos durante o tempo selecionado e muda para o próximo arquivo automaticamente; imagens de alta resolução podem mudar mais lentamente
Efeito	Limpar	Transições entre as imagens com efeito de rodo
	Dissolver	Transições entre as imagens com efeito de dissolução
	Aleatória	Transições entre as imagens com efeitos variados

Tema principal: [Projeção de uma apresentação sem uso do computador](#)

Ajuste dos recursos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os ajustes de recurso do projetor.

[Desativação temporária da imagem e do som](#)

[Interrupção temporária da ação do vídeo](#)

[Ampliação e redução de imagens](#)

[Planejamento dos eventos do projetor](#)

[Recursos de segurança do projetor](#)

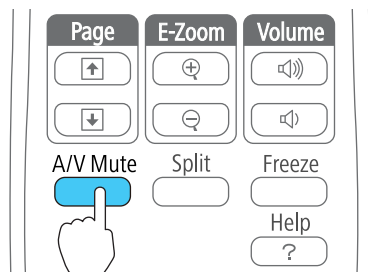
[Criar um padrão de usuário para exibir](#)

Desativação temporária da imagem e do som

Você pode desativar temporariamente a imagem e o som projetados se quiser redirecionar a atenção da plateia durante uma apresentação. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Se quiser exibir uma imagem como o logo de uma empresa ou foto quando a apresentação for parada, você pode configurar este recurso usando os menus do projetor.

1. Pressione o botão **A/V Mute** no controle remoto para parar a projeção e silenciar qualquer som temporariamente.



2. Para reativar a imagem e o som, pressione o botão **A/V Mute** novamente.

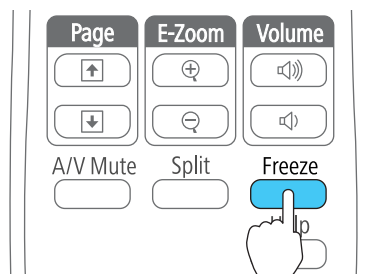
Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Interrupção temporária da ação do vídeo

É possível interromper a ação em um vídeo ou apresentação de computador temporariamente e manter a imagem atual na tela. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Observação: Você também pode parar o vídeo usando as canetas interativas.

1. Pressione o botão **Freeze** no controle remoto para parar a ação do vídeo.



2. Para reiniciar a ação do vídeo em progresso, aperte o botão **Freeze** novamente.

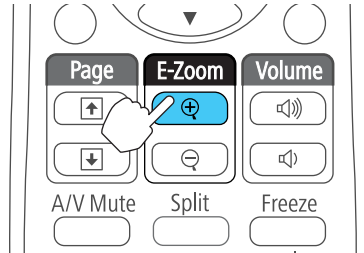
Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Ampliação e redução de imagens

Você pode chamar atenção para partes da apresentação dando zoom em uma parte da imagem para aumentá-la na tela.

Observação: Você também pode ampliar a sua imagem usando as canetas interativas.

1. Pressione o botão **E-Zoom +** no controle remoto.



Você verá um ponteiro de coordenadas no centro da área a ser ampliada.

2. Use os seguintes botões do controle remoto para ajustar a imagem ampliada.
 - Use os botões de seta para posicionar o ponteiro na área da imagem que deseja ampliar.
 - Pressione o botão **E-Zoom +** repetidamente para ampliar a área da imagem conforme necessário. Pressione e segure o botão **E-Zoom +** para ampliar a imagem mais rapidamente.
 - Para mover pela área ampliada, use os botões de seta.
 - Para reduzir o tamanho da imagem, pressione o botão **E-Zoom -** conforme necessário.
 - Para retornar ao tamanho original da imagem, pressione **Esc**.

Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Planejamento dos eventos do projetor

Você pode salvar um comando do projetor, como ligar e desligar o projetor ou mudar a fonte de entrada, como um evento. Você pode agendar quando deseja que o projetor execute automaticamente o comando.

Observação: A configuração de Protec. Hora/Config. no menu de Protec. palavra-passe deve estar desativada para programar um evento.

[Gravação de um evento programado](#)

[Visualização de eventos programados](#)

[Edição de eventos programados](#)

Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Configuração de uma senha](#)

Gravação de um evento programado

Você pode selecionar comandos do projetor que deseja executar e programá-los como um evento.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
3. Selecione a configuração **Hora/Config. Progr.** e aperte **Enter**.
A tela Config. Programação é exibida.
4. Selecione o menu **Programar** e pressione **Enter**.
5. Selecione **Adicionar Novo** e pressione **Enter**.
6. Na seção de programação de eventos, selecione os eventos que deseja executar. (Selecione **Sem Alteração** para eventos que não deseja executar.)
7. Na seção Protec. Hora/Config., defina a data e hora para a execução dos eventos.
8. Quando terminar, selecione **Salvar** e aperte **Enter**.
9. Para programar mais eventos, repita os 4 passos anteriores.
10. Selecione **Configuração concluída** e selecione **Sim** para salvar suas modificações.

Tema principal: [Planejamento dos eventos do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Visualização de eventos programados

Você pode visualizar os seus eventos programados no calendário exibido na tela Config. Programação.

1. Aperte o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto.
2. Selecione o menu **Avançado**.
3. Selecione **Hora/Config. Progr.**

4. Selecione **Programar**.

A tela Config. Programação é exibida.



As caixas coloridas no calendário indicam o seguinte:

-  Evento para execução única
-  Evento que se repete
-  Comunicação ativada ou desativada
-  Evento é inválido

5. Para ver um evento, apere os botões de seta para a esquerda e para a direita no controle remoto para selecionar um dia.

A tela exibe os detalhes dos eventos agendados para aquele dia. Um ícone  azul indica um evento ativado; um ícone  cinza indica um evento desativado e o ícone  indica um evento que se repete.

Tema principal: [Planejamento dos eventos do projetor](#)

Referências relacionadas

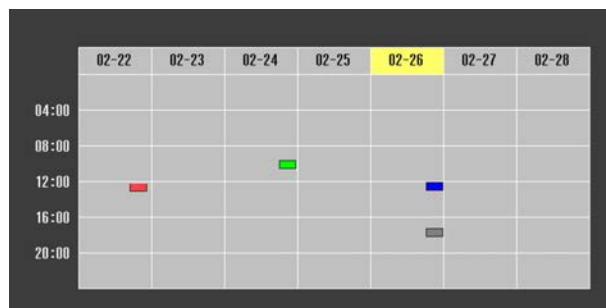
[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Edição de eventos programados

Você pode editar os seus eventos programados no calendário exibido na tela Config. Programação.

1. Aperte o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto.

2. Selecione o menu **Avançado**.
 3. Selecione **Hora/Config. Progr.**
 4. Selecione **Programar**.
- A tela Config. Programação é exibida.



As caixas coloridas no calendário indicam o seguinte:

- Evento para execução única
- Evento que se repete
- Comunicação ativada ou desativada
- Evento é inválido

5. Para editar um evento, aperte os botões de seta para cima e para baixo no controle remoto para destacar um evento.

Observação: Enquanto um evento estiver selecionado, se apertar o botão , o evento será ativado ou desativado.

6. Aperte o botão **Esc** e selecione uma opção.
 - **Ativar/Desativar:** ativa ou desativa o evento.
 - **Editar:** edita as configurações para o evento.
 - **Limp.:** deleta o evento.
7. Selecione **Editar** e modifique as configurações para o evento.

8. Selecione **Salvar**.

Você vê o novo evento na tela Programar.

Tema principal: [Planejamento dos eventos do projetor](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Recursos de segurança do projetor

Você pode proteger o projetor contra roubo ou uso não-intencional configurando os seguintes recursos de segurança:

- Segurança por senha para evitar que o projetor seja ligado e evitar mudanças à tela inicial e outras configurações.
- Segurança por bloqueio de botões para bloquear operação do projetor usando os botões no painel de controle.
- Cabos de segurança para prender fisicamente o projetor no lugar.

[Tipos de segurança por senha](#)

[Bloqueio dos botões do projetor](#)

[Instalação de um cabo de segurança](#)

Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Tipos de segurança por senha

Você pode configurar estes tipos de segurança por senha usando uma senha compartilhada:

- A senha **Protecção da ligação** evita que qualquer um use o projetor sem antes digitar uma senha.
- A senha **Protec. logó. util.** evita que qualquer um mude a tela personalizada que o projetor pode exibir quando liga ou quando você usa o recurso A/V Mute. A presença da tela personalizada desencoraja o roubo, identificando o dono do projetor.
- A senha de **Protecção da rede** evita que qualquer um mude as configurações de rede nos menus do projetor.
- A senha de **Protec. Hora/Config.** previne que as configurações de hora ou de programação do projetor sejam mudadas.

[Configuração de uma senha](#)

[Seleção de tipos de segurança por senha](#)

[Digitar a senha para uso do projetor](#)

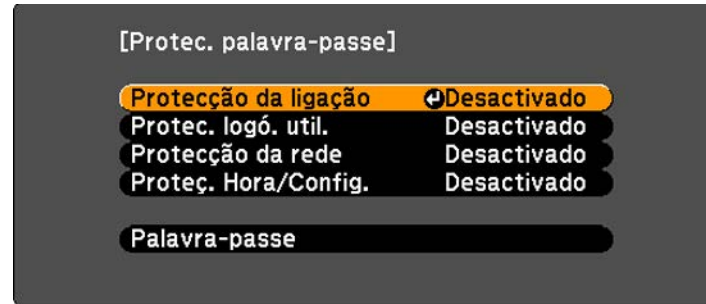
Salvar um logotipo de usuário para exibição

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

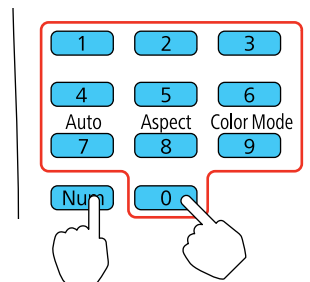
Configuração de uma senha

Para usar segurança por senha, você deve definir uma senha.

1. Mantenha o botão **Freeze** do controle remoto pressionado por aproximadamente dez segundos ou até que este menu apareça.



2. Pressione a seta para baixo para selecionar **Palavra-passe** e pressione **Enter**.
Você verá o comando "Deseja alterar a palavra-passe?".
3. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
4. Mantenha o botão **Num** pressionado no controle remoto e use o teclado numérico para digitar uma senha de quatro dígitos.



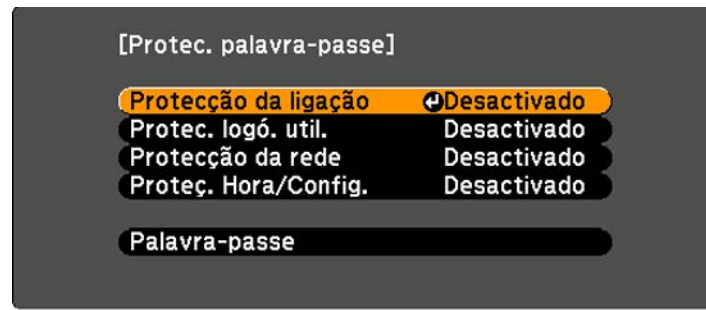
A senha é mostrada como **** enquanto digitada. Depois verá o comando de confirmação.

5. Digite a senha novamente.
Você verá a mensagem “Palavra-passe aceite”.
6. Pressione **Esc** para retornar ao menu.
7. Anote a senha e guarde-a em um local seguro, caso a esqueça.

Tema principal: [Tipos de segurança por senha](#)

Seleção de tipos de segurança por senha

Depois de configurar a senha, este menu aparece, permitindo que selecione os tipos de segurança de senha que deseja usar.



Se não vir este menu, mantenha o botão **Freeze** do controle remoto pressionado por aproximadamente 10 segundos até que o menu apareça.

1. Para evitar uso não-autorizado do projetor, selecione **Protecção da ligação**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.
2. Para evitar mudanças à tela Logótipo utilizador ou às configurações de exibição relacionadas, selecione **Protec. logó. util.**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.
3. Para evitar mudanças às configurações de rede, selecione **Protecção da rede**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** novamente e depois pressione **Esc**.
4. Para evitar que sejam feitas modificações às configurações de hora ou de programação do projetor, selecione **Proteç. Hora/Config.**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.

Você pode colocar o adesivo de proteção por senha no projetor como uma proteção adicional contra furto.

Observação: Certifique-se de manter o controle remoto em um local seguro. Se perder o controle remoto, não será possível digitar a senha necessária para usar o projetor.

Tema principal: [Tipos de segurança por senha](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

[Configuração de rede do projetor - menu Rede](#)

Tarefas relacionadas

[Ligar o projetor](#)

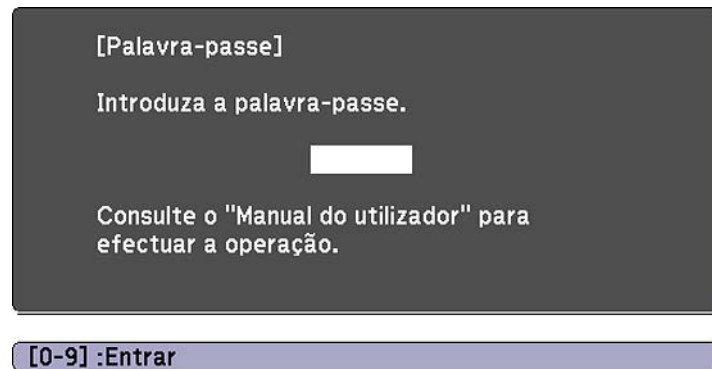
[Salvar um logotipo de usuário para exibição](#)

Temas relacionados

[Planejamento dos eventos do projetor](#)

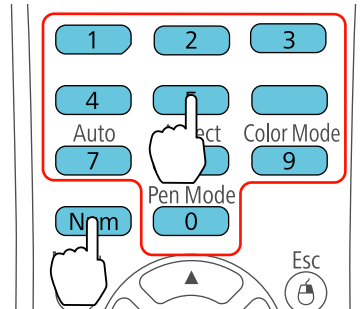
Digitar a senha para uso do projetor

Se uma senha for definida e uma senha **Protecção da ligação** estiver habilitada, você verá uma solicitação para digitar a senha sempre que ligar o projetor.

A imagem mostra a interface de entrada de senha do projetor. O fundo é cinza escuro. No topo, o texto "[Palavra-passe]" está em branco. Abaixo dele, "Introduza a palavra-passe." também em branco. No centro, há um retângulo branco para a entrada da senha. Abaixo disso, o texto "Consulte o 'Manual do utilizador' para efectuar a operação." está em branco. Na base da tela, há uma barra cinza clara com o texto "[0-9] :Entrar" em preto.

Você deve digitar a senha correta para usar o projetor.

1. Mantenha o botão **Num** no controle remoto pressionado enquanto digita a senha usando o teclado numérico.



A tela da senha se fecha.

2. Se a senha estiver incorreta, as seguintes situações poderão acontecer:
 - Você verá a mensagem “Palavra-passe incorrecta” e uma solicitação para tentar novamente. Digite a senha correta para continuar.
 - Se você digitar uma senha incorreta várias vezes em sucessão, o projetor exibirá um código e uma mensagem pedindo que contacte o suporte da Epson. Não tente digitar a senha novamente. Quando você contatar o suporte da Epson, forneça o código apresentado e prova de compra para obter assistência para destravar o projetor.

Tema principal: [Tipos de segurança por senha](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção de tipos de segurança por senha](#)

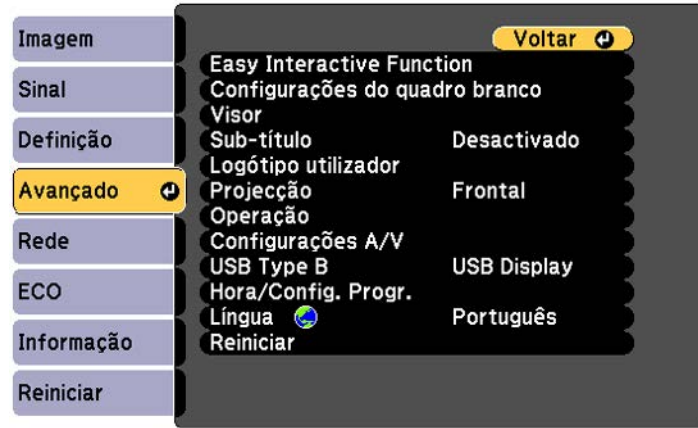
Salvar um logotipo de usuário para exibição

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la sempre que o projetor ligar. Também é possível exibir a imagem quando o projetor não estiver recebendo um sinal ou quando você parar a projeção temporariamente (usando a função A/V Mute). Esta imagem transferida é chamada de tela de logotipo do usuário.

A imagem selecionada como logotipo de usuário pode ser uma foto, gráfico ou logotipo de empresa, o que é útil para identificar o dono do projetor para ajudar a impedir furto. Você pode evitar mudanças ao logotipo de usuário se configurar uma senha para protegê-lo.

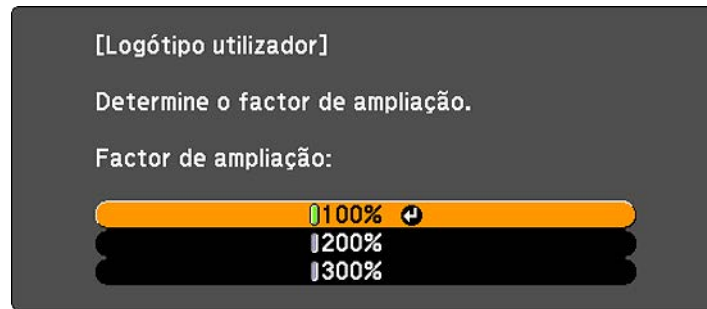
1. Exibe a imagem que quer projetar como o logotipo de usuário.

2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Logótipo utilizador** e pressione **Enter**.
Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como logotipo do usuário.
4. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
Você verá uma caixa de seleção sobre a imagem.
5. Use os botões de seta no controle remoto para selecionar a área da imagem que deseja usar como logotipo do usuário e pressione **Enter**.
Você verá uma confirmação perguntando se deseja selecionar esta área da imagem.
6. Selecione **Sim** e pressione **Enter**. (Se deseja mudar a área selecionada, selecione **Não**, pressione **Enter** e repita a última etapa.)

Você verá o menu Factor de ampliação na tela Logótipo utilizador.



7. Selecione uma porcentagem de zoom e pressione **Enter**.
Você verá uma confirmação perguntando se deseja salvar a imagem como logotipo do usuário.
8. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

Observação: Leva alguns momentos para o projetor salvar a imagem; não use o projetor, o controle remoto ou qualquer equipamento conectado até que tenha terminado.

Você verá uma mensagem de conclusão.

9. Pressione **Esc** para sair da tela de mensagem.
10. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
11. Selecione **Visor** e pressione **Enter**.
12. Selecione quando deseja exibir a tela de logotipo do usuário:
 - Para exibi-la quando não houver nenhum sinal, selecione **Visualizar fundo** e defina como **Logo**.
 - Para exibi-la sempre que ligar o projetor, selecione **Ecrã inicial** e defina como **Activado**.
 - Para exibi-la quando pressionar o botão **A/V Mute**, selecione **A/V Mute** e defina como **Logo**.

Para evitar que qualquer pessoa mude as configurações de logotipo de usuário sem antes digitar uma senha, defina uma senha e ative a segurança do logotipo de usuário.

Tema principal: [Tipos de segurança por senha](#)

Tarefas relacionadas

[Configuração de uma senha](#)

Bloqueio dos botões do projetor

Você pode bloquear os botões no painel de controle do projetor para evitar que qualquer outra pessoa use o projetor. É possível bloquear todos os botões ou todos os botões com exceção do botão de energia.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Bloqueio operação** e pressione **Enter**.
4. Selecione um destes tipos de bloqueio e pressione **Enter**:
 - Para bloquear todos os botões do projetor, selecione **Bloqueio geral**.
 - Para bloquear todos os botões com exceção do botão de energia, selecione **Bloqueio operação**.Você verá uma mensagem de confirmação.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

[Desbloqueio dos botões do projetor](#)

Tema principal: [Recursos de segurança do projetor](#)

Desbloqueio dos botões do projetor

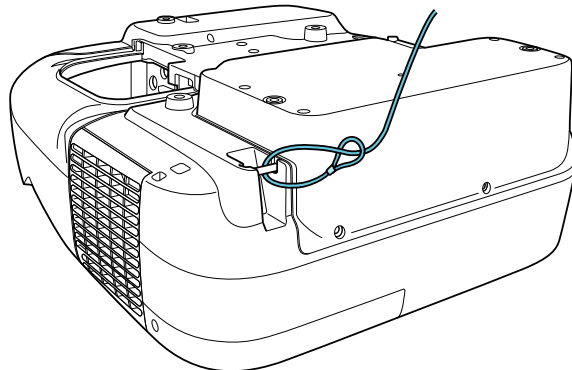
Se os botões do projetor estiverem bloqueados, mantenha o botão **Enter** do painel de controle do projetor pressionado por sete segundos para desbloqueá-los.

Tema principal: [Bloqueio dos botões do projetor](#)

Instalação de um cabo de segurança

Você pode instalar dois tipos de cabos de segurança no projetor para desencorajar roubo.

- Use o encaixe de segurança no projetor para fixar um sistema Kensington Microsaver Security, disponível através de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- Use o ponto de fixação do cabo de segurança no projetor para fixar um cabo e prendê-lo a um móvel pesado.



Observação: Não passe cabos de prevenção de queda pelo ponto de fixação do cabo de segurança, quando montar o projetor em uma parede ou no teto.

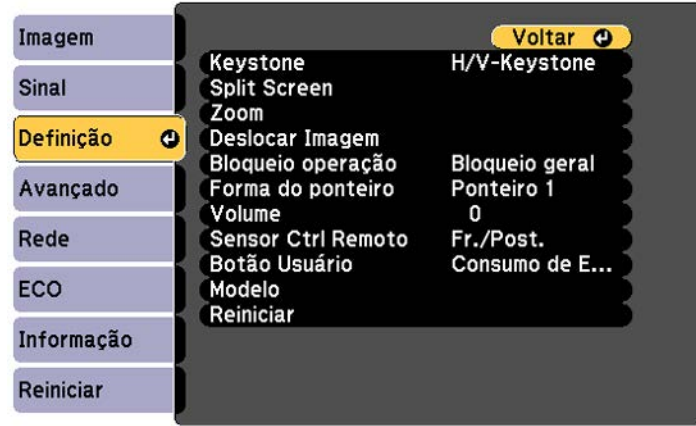
Tema principal: [Recursos de segurança do projetor](#)

Criar um padrão de usuário para exibir

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la como um padrão para auxiliar em apresentações ao usar o recurso de Modelo. Esta imagem transferida é chamada de tela de Modelo de Usuário.

1. Exiba a imagem que quer projetar como padrão de usuário de um computador conectado ou fonte de vídeo.

2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Modelo** e pressione **Enter**.
4. Selecione a configuração **Modelo de Usuário** e pressione **Enter**.
Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como padrão do usuário.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

Observação: Leva alguns momentos para o projetor salvar a imagem; não use o projetor, o controle remoto ou qualquer equipamento conectado até que tenha terminado.

Você verá uma mensagem de conclusão.

6. Pressione **Esc** para sair da tela de mensagem.

Tema principal: [Ajuste dos recursos do projetor](#)

Uso de funções interativas

Siga as instruções nestas seções para usar as funções interativas do projetor.

[Modos interativos](#)

[Uso das canetas interativas](#)

[Uso da interatividade com toque digital](#)

[Uso do BrightLink com um computador](#)

[Modo de quadro branco](#)

[Modo de anotação \(PC Free\)](#)

[Divisão da tela](#)

Modos interativos

As funções interativas BrightLink transformam qualquer parede em um quadro interativo, com ou sem um computador. Estes modos interativos estão disponíveis:

- Em modo de quadro branco, você pode usar uma ou as duas canetas interativas, ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi), para escrever no "quadro branco" projetado. Você pode dividir a tela e interagir com o quadro branco e outra fonte. Você pode inserir imagens de um pendrive ou scanner e salvar, imprimir ou enviar suas páginas por e-mail, sem se conectar a um computador.
- Em modo de anotação (Anotação PC Free), você pode fazer anotações no conteúdo projetado de um computador, tablet, câmera de documentos ou outra fonte. Você pode capturar as suas páginas com anotações e salvá-las ou imprimi-las. Você também pode dividir a tela e fazer anotações em duas imagens ao mesmo tempo, usando uma ou as duas canetas.
- Em modo Interativo com PC, você pode usar a caneta interativa ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) como mouse para navegar, selecionar e circular pelo conteúdo do seu computador. Você pode dividir a tela e interagir com duas imagens projetadas ao mesmo tempo.

Observação: Você também pode usar o software Easy Interactive Tools para fornecer funções interativas adicionais, como salvar e imprimir suas anotações. Consulte o *Manual de funcionamento do Easy Interactive Tools* online para instruções detalhadas.

Tema principal: [Uso de funções interativas](#)

Conceitos relacionados

[Modo de quadro branco](#)

[Uso do BrightLink com um computador](#)

Uso das canetas interativas

As canetas interativas BrightLink transformam qualquer parede em uma lousa interativa, com ou sem um computador.

- Com um computador, você pode usar o Easy Interactive Tools. Este software permite que você use a caneta como um mouse para fazer anotações, salvar e interagir com o conteúdo do seu computador. Duas pessoas podem fazer anotações ao mesmo tempo.
- Sem um computador, você pode usar a barra de ferramentas interna. Isto permite que faça anotações em imagens de uma câmera de documento, iPad, aparelho de DVD ou de outra fonte.

Siga as instruções nestas seções para usar as canetas interativas.

[Uso das canetas](#)

[Calibragem da caneta](#)

Tema principal: [Uso de funções interativas](#)

Conceitos relacionados

[Ferramentas Easy Interactive Tools](#)

Tarefas relacionadas

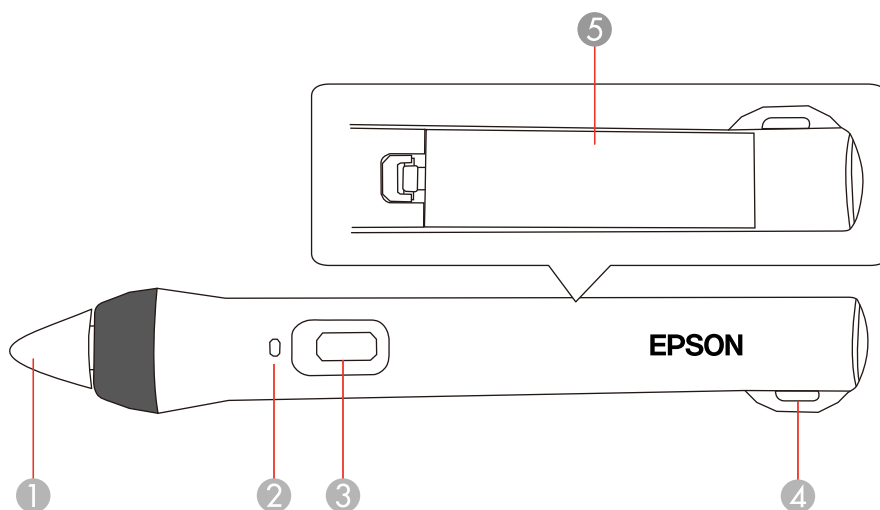
[Seleção de uma fonte de dispositivo em rede](#)

Uso das canetas

O seu projetor veio acompanhado de uma caneta azul e uma caneta laranja, identificada pela cor na extremidade da caneta. Você pode usar uma das canetas ou ambas as canetas ao mesmo tempo (uma de cada cor) com o Easy Interactive Tools.

Certifique-se de que as pilhas da caneta estão instaladas.

Observação: A caneta se desliga automaticamente após 20 minutos de inatividade. Toque a ponta da caneta ou aperte o botão na lateral para voltar a ligar a caneta.

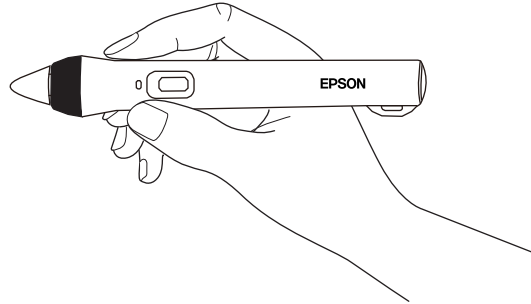


- 1 Ponta da caneta
- 2 Luz da pilha
- 3 Botão de energia/função
- 4 Fixação para alça ou cabo opcional
- 5 Tampa do compartimento de pilhas

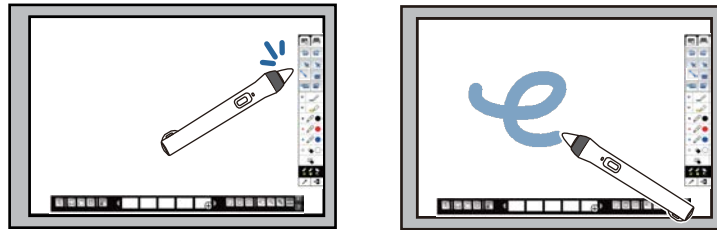
- Para ligar a caneta, toque na ponta da caneta ou aperte o botão de energia/função.

Observação: Se você apertar o botão, a luz da pilha pisca brevemente e depois se apaga. Se a pilha estiver com a carga baixa, a luz da pilha pisca continuamente.

- Para um melhor desempenho, mantenha a caneta perpendicular ao quadro, como mostrado abaixo. Não cubra a área preta perto da ponta da caneta.



- Para escrever ou desenhar na superfície de projeção em modo de anotação ou de quadro branco, faça o seguinte:



- Para selecionar um item projetado, como um ícone, toque na superfície de projeção com a ponta da caneta.
- Para desenhar na tela projetada, toque na superfície de projeção com a caneta e arraste-a conforme necessário.
- Para mover o ponteiro, passe o mouse sobre a superfície sem tocá-la.
- Para mudar a caneta de ferramenta para desenho para borracha, aperte o botão de energia/função na lateral.

- Para usar a caneta como um mouse em modo Interativo com PC, faça o seguinte:



- Para clicar com o botão esquerdo do mouse, toque no quadro com a ponta da caneta.
- Para dar duplo clique, bata de leve duas vezes.
- Para clicar com o botão direito do mouse, aperte o botão de energia/função na lateral.
- Para clicar e arrastar, bata de leve e arraste com a caneta.
- Para mover o cursor, passe o mouse sobre o quadro sem tocá-lo.

Observação: Se não quiser usar a função de aproximação, você pode desativá-la usando a função **Easy Interactive Function** no menu Avançado do projetor.

Tema principal: [Uso das canetas interativas](#)

Conceitos relacionados

[Modo de quadro branco](#)

[Uso do BrightLink com um computador](#)

[Modo de anotação \(PC Free\)](#)

Calibragem da caneta

A calibragem coordena a posição da caneta com a localização do cursor. Você só precisa calibrar a primeira vez que usar as funções interativas do seu projetor. Os resultados da calibragem permanecem até a próxima calibragem.

Certifique-se de calibrar a caneta antes de calibrar o toque digital (BrightLink Pro 1430Wi).

Se notar desigualdade de posicionamento depois de executar qualquer uma destas funções, faça a calibragem novamente:

- Executar a correção de Keystone

- Ajustar o tamanho da imagem
- Usar a função de deslocamento da imagem
- Mover o projetor

Observação: Mova qualquer caneta que não esteja usando para longe da tela de projeção durante a calibragem.

[Calibragem automática](#)

[Calibragem manual](#)

Tema principal: [Uso das canetas interativas](#)

Tarefas relacionadas

[Correção do formato da imagem com os botões Keystone](#)

[Redimensionamento da imagem com o os botões Wide e Tele](#)

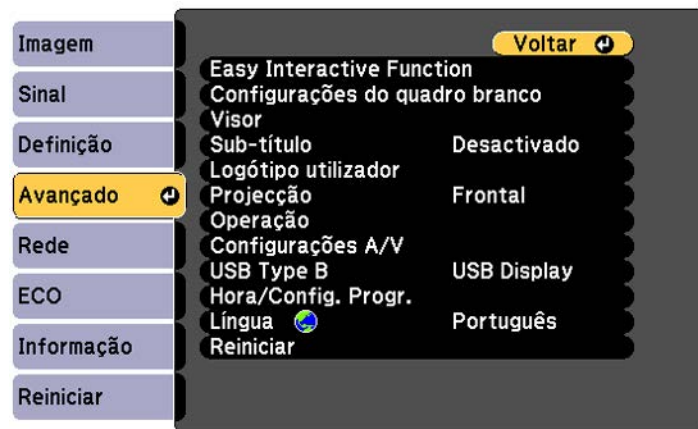
[Ajuste da posição da imagem](#)

Calibragem automática

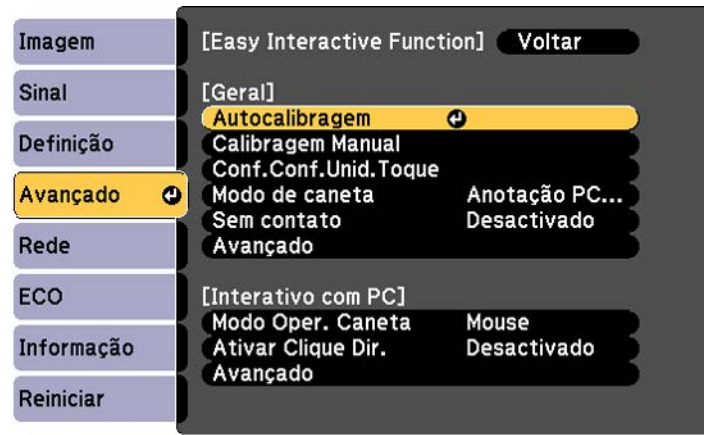
Você não precisa das canetas ou do computador para fazer uma calibragem automática.

Observação: Você pode iniciar a auto calibragem se apertar o botão **User** no controle remoto ou se apertar o botão **Menu** no controle remoto conforme descrito aqui.

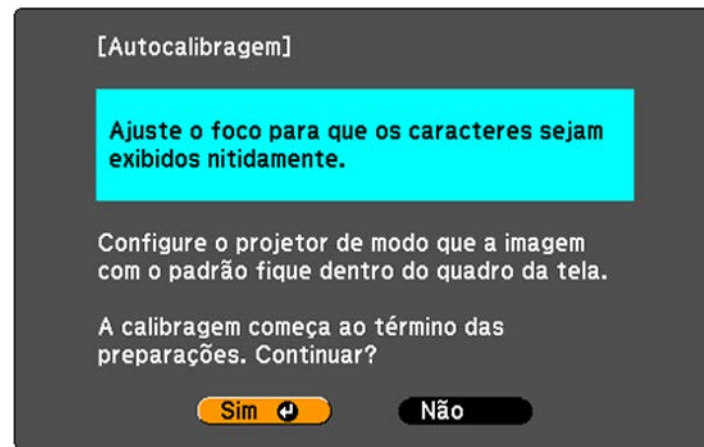
1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



2. Selecione a opção **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.



3. Selecione **Autocalibragem** e aperte **Enter**.



4. Ajuste o foco da imagem, se necessário.
5. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.

Um padrão é exibido, depois desaparece e o sistema é calibrado. Caso veja uma mensagem indicando que a calibragem falhou, terá que calibrar manualmente.

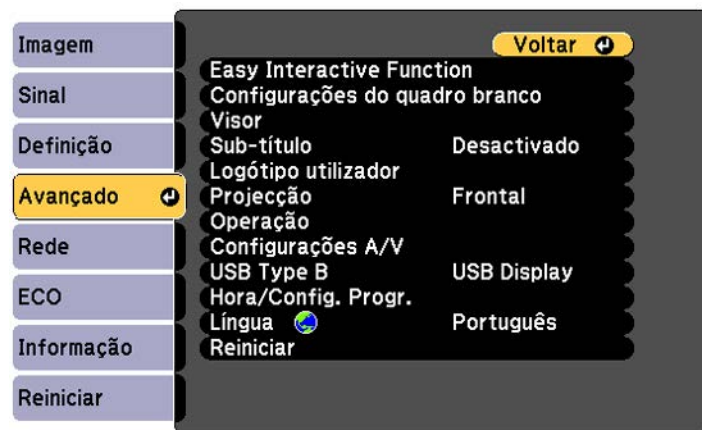
A localização do cursor e a posição da caneta devem corresponder após a calibragem. Se não, você pode precisar calibrar manualmente.

Tema principal: [Calibragem da caneta](#)

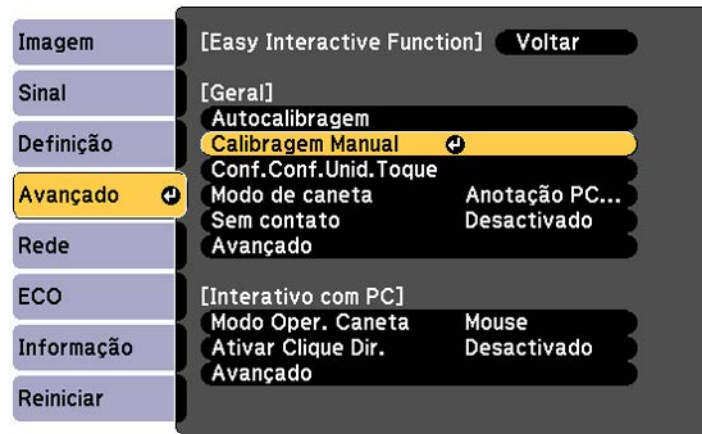
Calibragem manual

Se a posição do cursor e posição da caneta não correspondem após a calibragem automática, você pode calibrar manualmente.

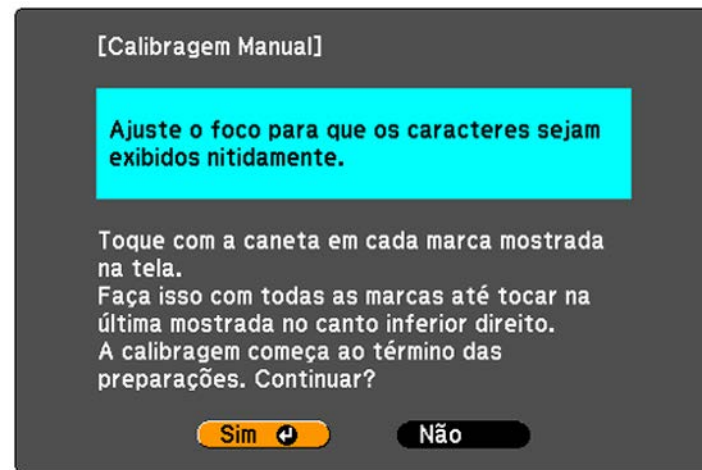
1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



2. Selecione a opção **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.

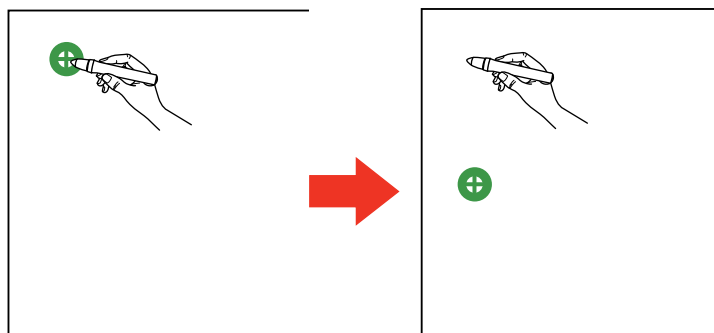


3. Selecione **Calibragem Manual** e aperte **Enter**.

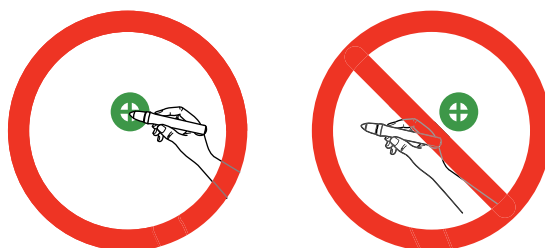


4. Ajuste o foco da imagem, se necessário.
5. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.
Um círculo verde piscando aparece no canto superior esquerdo da imagem projetada.

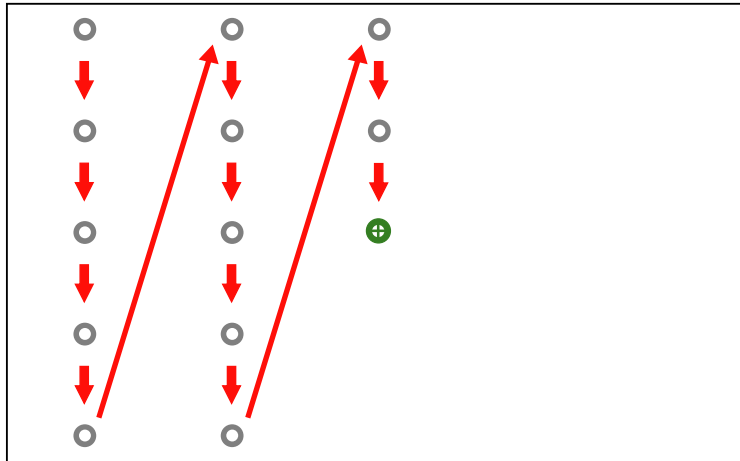
6. Toque no centro do círculo com a ponta da caneta.
O círculo desaparece e você vê um outro círculo abaixo do primeiro.



Observação: Para a calibragem mais precisa, certifique-se de tocar no centro do círculo.



7. Toque no centro do próximo círculo, depois repita a operação. Quando você chegar ao fim da coluna, o próximo círculo aparece no topo de uma nova coluna.



Observação: Certifique-se que não está bloqueando o sinal entre a caneta e o receptor de caneta interativa no projetor (próximo à janela de projeção no projetor).

Se você cometer um erro, aperte o botão **Esc** no controle remoto para voltar ao círculo anterior. Para reiniciar o processo de calibragem, pressione e segure o botão **Esc** por 2 segundos.

8. Continue até que todos os círculos desapareçam.

Tema principal: [Calibragem da caneta](#)

Uso da interatividade com toque digital

Você pode usar o seu dedo para executar as mesmas funções que as canetas interativas quando instala a unidade de toque (BrightLink Pro 1430Wi).

Observação: Consulte o *Guia de instalação* para instruções detalhadas sobre a instalação da unidade de toque.

[Instruções importantes de segurança para a unidade de toque](#)

[Calibragem para interatividade com toque digital](#)

[Uso das operações de toque digital](#)

Tema principal: [Uso de funções interativas](#)

Conceitos relacionados

[Modo de quadro branco](#)

[Uso do BrightLink com um computador](#)

[Modo de anotação \(PC Free\)](#)

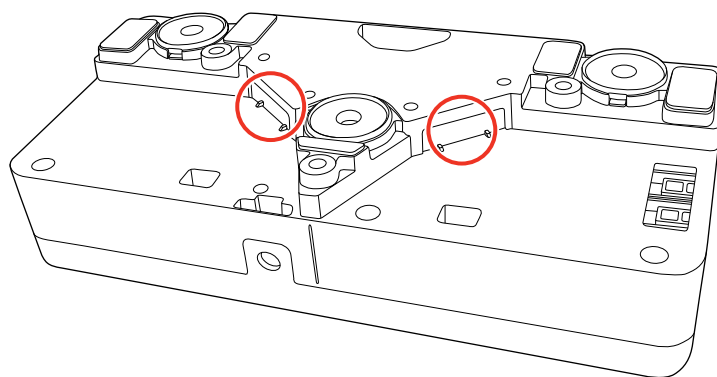
Tarefas relacionadas

[Ajuste do ângulo da unidade de toque](#)

Instruções importantes de segurança para a unidade de toque

A unidade de toque ativa a interatividade por toque digital com o seu projetor (BrightLink Pro 1430Wi). Não a conecte a nenhum outro projetor ou dispositivo.

Um laser embutido e de alta potência é emitido das portas de difusão de laser na parte traseira da unidade de toque.

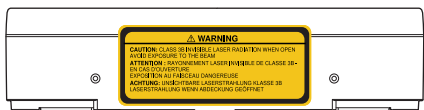
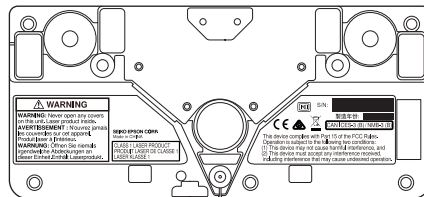
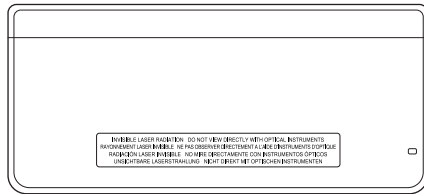


Siga estas precauções quando usar a unidade de toque e a interatividade por toque digital:

- O uso por crianças da interatividade por toque digital deve ser sempre acompanhado por um adulto.
- Nunca desmonte ou modifique a unidade de toque.
- Não olhe diretamente nos pontos de difusão do laser na parte traseira da unidade de toque. O laser pode ferir seus olhos. Deve-se tomar cuidado extra quando crianças estiverem presentes.
- Não permita que a luz do laser da unidade de toque seja refletida ou passe por qualquer dispositivo óptico, como uma lupa ou espelho. Isso pode causar ferimentos ou incêndio.

- Não olhe para a luz do laser da unidade de toque usando um dispositivo óptico como uma lupa ou microscópio, especialmente dentro de 70 mm de distância das portas de difusão de laser. Isso pode ferir seus olhos.
- Desconecte o projetor da tomada e envie-o para reparos por técnico qualificado se algum problema ocorrer com a unidade de toque.

A unidade de toque é um produto de laser Classe 1 que cumpre com as regras IEC/EN60825-1:2007. As etiquetas indicando que é um produto laser Classe 1 e alertas estão localizados nas seguintes áreas da unidade de toque:



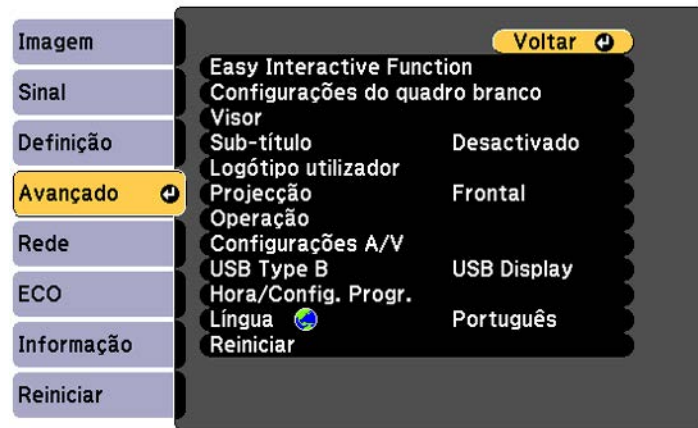
Tema principal: [Uso da interatividade com toque digital](#)

Calibragem para interatividade com toque digital

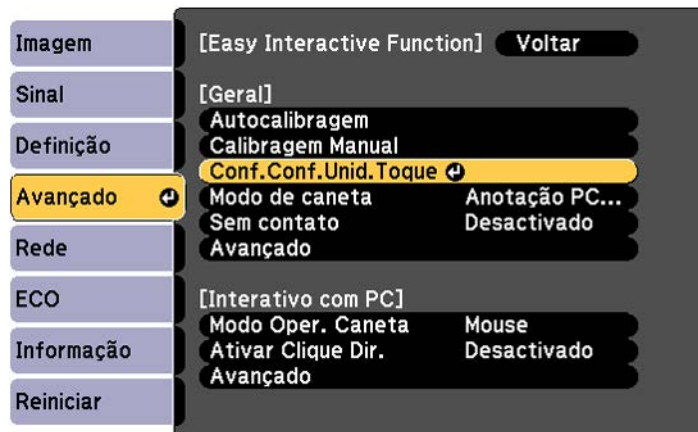
A calibragem do toque digital coordena a posição do seu dedo com a localização do cursor (BrightLink Pro 1430Wi).

Observação: Certifique-se de ter calibrado as canetas antes de fazer a calibragem para interatividade com toque digital.

1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



2. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.

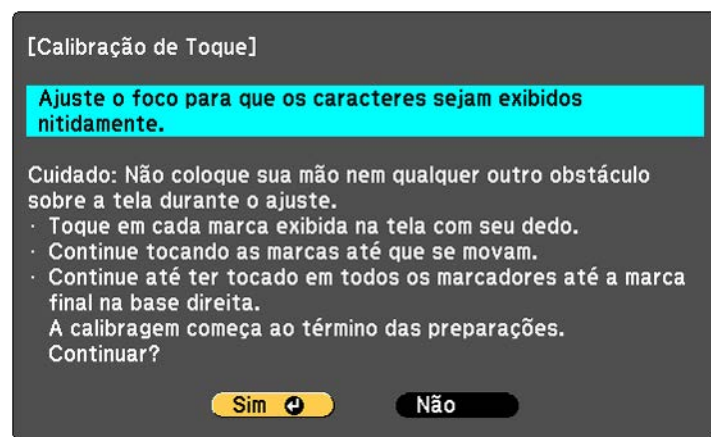


3. Selecione **Conf.Conf Unid. Toque** e aperte **Enter**.



4. Selecione **Calibração de Toque** e aperte **Enter**.

A tela a seguir aparece:

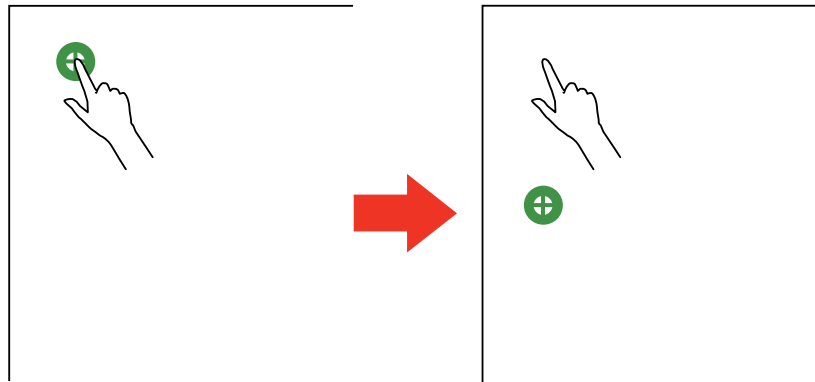


5. Ajuste o foco da imagem, se necessário.
6. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.

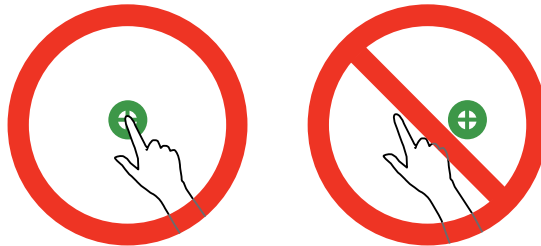
Um círculo verde piscando aparece no canto superior esquerdo da imagem projetada.

7. Toque e segure o centro do círculo com o seu dedo até que o círculo desapareça e outro círculo apareça, então o solte.

O círculo desaparece e você vê um outro círculo abaixo do primeiro.



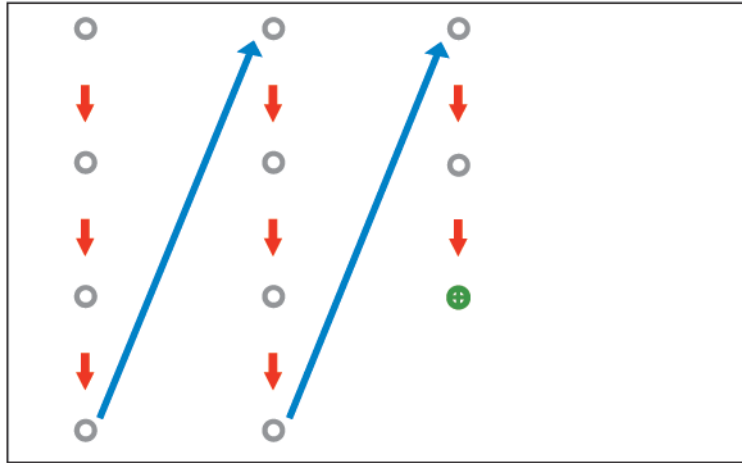
Observação: Para a calibragem mais precisa, certifique-se de tocar no centro do círculo com a ponta do seu dedo.



Observação: Certifique-se que não está bloqueando o sinal entre o seu dedo e o receptor interativo no projetor (próximo à janela de projeção no projetor).

8. Toque o centro do próximo círculo com o seu dedo e continue até que todos os círculos desapareçam.

Quando você chegar ao fim da coluna, o próximo círculo aparece no topo de uma nova coluna.



Observação: Se você cometer um erro, aperte o botão **Esc** no controle remoto para voltar ao círculo anterior. Para reiniciar o processo de calibração, pressione e segure o botão **Esc** por 2 segundos.

9. Se a localização do cursor e a posição do seu dedo não corresponderem, repita esses passos para refazer a calibração.

Tema principal: [Uso da interatividade com toque digital](#)

Tarefas relacionadas

[Ajuste do ângulo da unidade de toque](#)

[Uso das operações de toque digital](#)

Uso das operações de toque digital

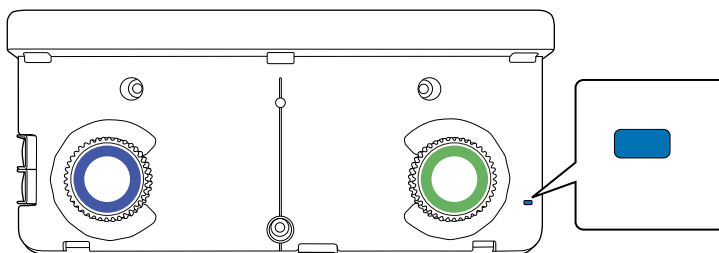
Você pode usar o seu dedo para interagir com a tela projetada, assim como faria se usasse uma caneta interativa (BrightLink Pro 1430Wi). Você pode usar uma caneta ou o seu dedo, ou os dois ao mesmo tempo.

Quando executar operações de toque digital, você pode usar dois dedos nos modos de anotação e de quadro branco.

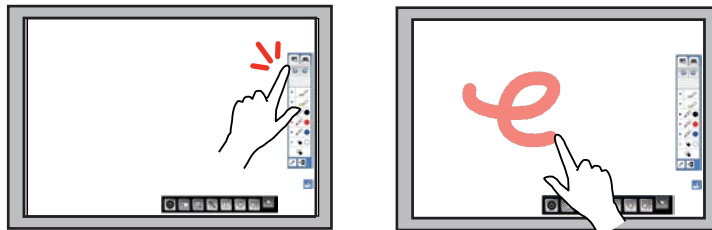
1. Calibre as canetas.

2. Instale a unidade de toque como descrito no *Manual de instalação* do suporte.
3. Ajuste o ângulo da unidade de toque se não tiver sido ajustado durante a instalação.
4. Faça a calibragem para interatividade por toque digital.
5. Ligue seu projetor. Isso também liga automaticamente a unidade de toque.

A luz azul na unidade de toque permanece acesa.

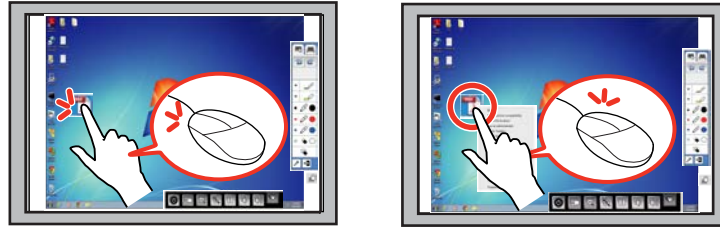


6. Para escrever ou desenhar na superfície de projeção em modo de anotação ou de quadro branco, faça o seguinte:



- Para selecionar um item projetado, como um ícone, toque na superfície de projeção com o seu dedo.
- Para desenhar na tela projetada, toque na superfície de projeção com o seu dedo e arraste-o conforme necessário.

7. Para usar o seu dedo como um mouse em modo Interativo com PC, faça o seguinte:



- Para clicar com o botão esquerdo do mouse, bata no quadro com o seu dedo.
 - Para dar duplo clique, bata duas vezes com o seu dedo.
 - Para clicar com o botão direito do mouse, pressione o quadro com o seu dedo por cerca de 3 segundos.
 - Para clicar e arrastar, aperte e arraste um item com o seu dedo.
 - Para rolar a tela, arraste o seu dedo na tela.
8. Se o seu sistema operacional suportar estas funções, você também pode fazer o seguinte:
- Para se aproximar ou afastar da imagem, toque em um item usando dois dedos e afaste os dedos um do outro (para se aproximar) ou aproxime-os um do outro (para se afastar).
 - Para girar a imagem, toque nela com seus dedos e gire a mão.
 - Para arrastar uma página para cima ou para baixo, ou para trás ou para a frente em uma janela de um navegador, use gestos deslizando a mão.

Observação: Operações de toque digital podem não ocorrer corretamente se tiver unhas longas ou artificiais, ou se tiver curativos nos dedos. Se os seus dedos estiverem muito próximos ou cruzados, ou se a sua manga tocar na tela, o toque digital pode não ser reconhecido. Alguns sistemas operacionais podem não suportar gestos multitarefas.

Tema principal: [Uso da interatividade com toque digital](#)

Tarefas relacionadas

[Calibragem para interatividade com toque digital](#)

Uso do BrightLink com um computador

Você pode conectar um computador ao projetor e instalar o software a partir do CD chamado "Epson Projector Software for Easy Interactive Function." Você pode então fazer o seguinte:

- Use as canetas ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) como um mouse para controlar o computador
- Use o software Easy Interactive Tools para fazer anotações com as duas canetas ou com uma combinação de caneta e toque digital (BrightLink Pro 1430Wi) ao mesmo tempo

Observação: Consulte o *Manual de funcionamento do Easy Interactive Tools* online para informações detalhadas.

- Salve e imprima suas anotações
- Use o painel de entrada do Tablet PC em Windows 8.x, Windows 7 ou Windows Vista
- Use as ferramentas de Tinta para fazer anotações em aplicativos do Microsoft Office

[Requisitos de sistema para o modo Interativo com PC](#)

[Mudança para o modo de PC interativo](#)

[Controle de funções do projetor através de uma tela projetada \(modo Interativo com PC\)](#)

[Ajuste da área de operação da caneta](#)

[Ferramentas Easy Interactive Tools](#)

[Ferramentas Entrada à caneta e Tinta do Windows](#)

Tema principal: [Uso de funções interativas](#)

Requisitos de sistema para o modo Interativo com PC

O seu sistema de computador deve atender a estes requisitos do sistema para usar o modo Interativo com PC e o Easy Interactive Tools.

Observação: O Easy Interactive Driver deve estar instalado e funcionando para usar o Easy Interactive Tools em um Mac.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operacional	Windows XP Professional SP2 ou posterior, Home Edition	OS X 10.5.x, 10.6.x, OS X 10.7.x, 10.8.x, 10.9.x (32 bit)
	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium e Home Basic (32 bit)	OS X 10.6.x, OS X 10.7.x, 10.8.x, 10.9.x (64 bit)
	Windows 8.x Pro, Enterprise, Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional, Home Premium e Home Basic (32 e 64 bit)	
CPU	Intel Pentium M 1.6 GHz ou mais rápido (Core2 Duo 1.2 GHz ou mais rápido recomendado)	Power PC G4 1.5 GHz ou mais rápido (Core Duo 1.83 GHz ou mais rápido recomendado)
Memória	512MB ou mais (1G ou mais recomendado)	
Espaço em disco rígido	100MB ou mais	
Visor	Resolução entre 1024 × 768 e 1920 × 1200, de cor de 16 bit ou superior	

Tema principal: [Uso do BrightLink com um computador](#)

Conceitos relacionados

[Ferramentas Easy Interactive Tools](#)

Mudança para o modo de PC interativo

Você pode trocar facilmente entre o modo de anotação PC Free e o modo de PC interativo. Apesar de poder usar as duas canetas no modo de PC interativo, isso pode causar interferência em alguns aplicativos que suportem apenas uma caneta. Para evitar interferência, desative a caneta que não estiver usando ou coloque-a longe da superfície de projeção.

- Para mudar para o modo de PC interativo, selecione o ícone  de modo de caneta na barra de tarefas e depois selecione o ícone  de mouse.
- Para mudar para o modo de anotação, selecione o ícone  de mouse e depois selecione o ícone  do modo de caneta.

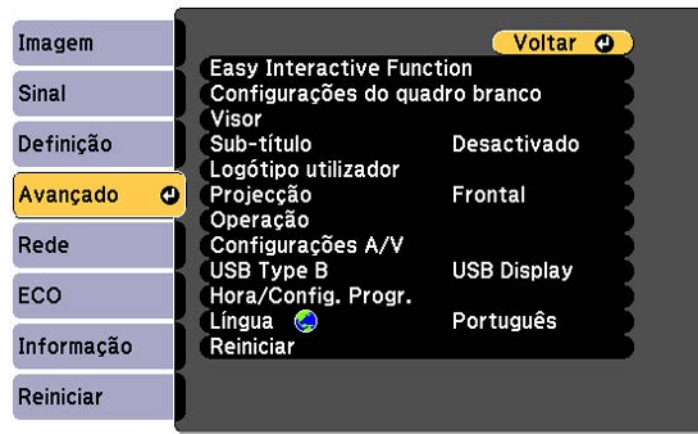
Tema principal: [Uso do BrightLink com um computador](#)

Controle de funções do projetor através de uma tela projetada (modo Interativo com PC)

Você pode navegar, selecionar e interagir com os seus programas de computador a partir da tela projetada usando as canetas interativas ou o seu dedo, (BrightLink Pro 1430Wi) como faria com um mouse.

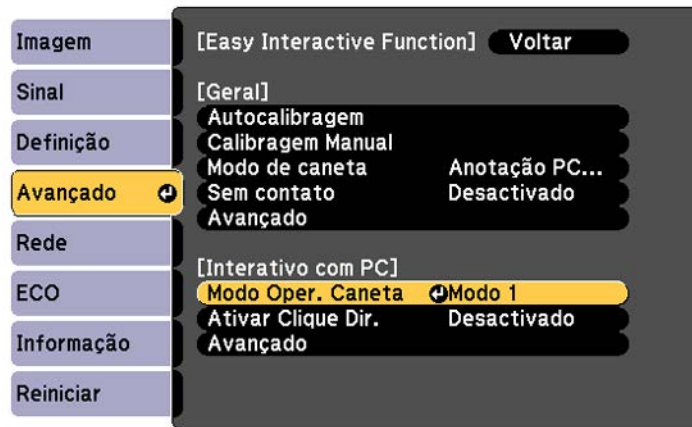
Observação: Usuários do OS X precisam instalar o Easy Interactive Driver antes de usar o modo Interativo com PC.

1. Conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB.
2. Ligue o projetor e projete a tela do seu computador.
3. Aperte o botão **Menu** no controle remoto, selecione o menu **Avançado** e aperte o botão **Enter**.



4. Selecione a configuração **USB Type B** e aperte o botão **Enter**.
5. Selecione uma das seguintes opções:
 - **Easy Interactive Function** para usar o modo Interativo com PC.
 - **USB Display/Easy Interactive Function** para usar o modo Interativo com PC e USB Display.
 - **Rato Sem Fios/USB Display** para usar o mouse e USB Display.

6. Aperte o botão **Esc** para sair do menu UST Type B.
7. Selecione a opção **Easy Interactive Function** e aperte o botão **Enter**.



8. Selecione uma das opções a seguir como o **Modo Oper. Caneta**, dependendo do modelo do seu projetor e do sistema operacional que o seu computador estiver usando (BrightLink Pro 1430Wi):

BrightLink Pro 1420Wi:

- **2 Us./Mouse:** permite que use as duas canetas interativas como um mouse.
- **1 Us./Mouse:** permite que use uma caneta interativa como um mouse.
- **1 Us./Caneta:** usa as funções de caneta e tinta do Windows (Windows 8.x, Windows 7 e Windows Vista).

BrightLink Pro 1430Wi:

- **Modo 1:** Windows XP ou anterior
- **Modo 2:** Windows Vista, Windows 7, Windows 8.x e OS X
- **Modo 3:** Linux

9. Aperte o botão **Enter** no controle remoto e aperte o botão **Menu** para sair do menu Avançado.
10. Aproxime ou toque a caneta interativa ou o dedo no quadro ou na imagem projetada (BrightLink Pro 1430Wi).

O ícone  é exibido na tela projetada.

11. Selecione o ícone  e depois selecione o ícone .

Você agora pode operar o computador usando as canetas interativas ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi).

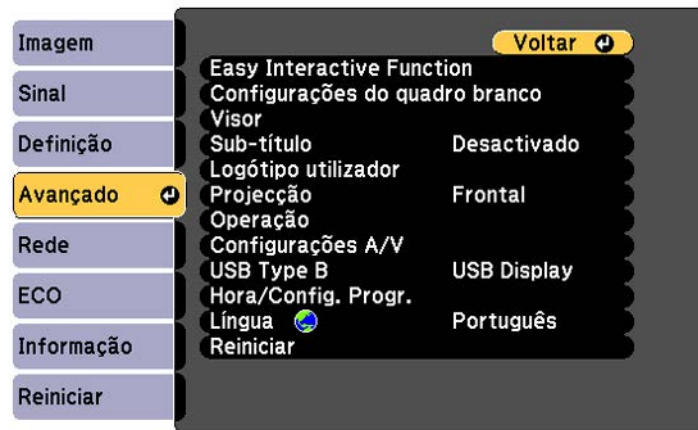
Tema principal: [Uso do BrightLink com um computador](#)

Ajuste da área de operação da caneta

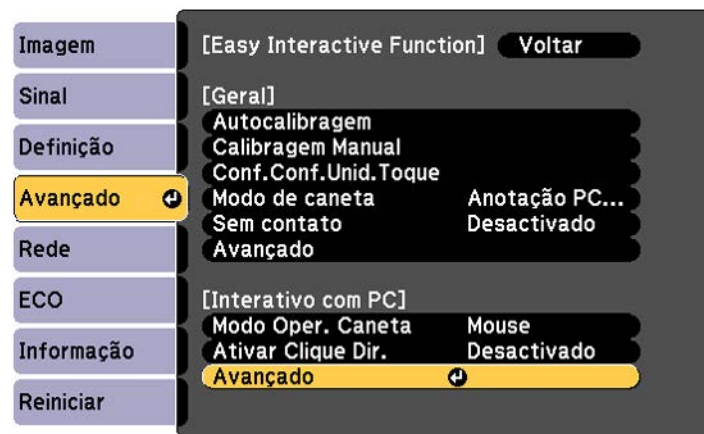
Se você conectou um computador diferente ou ajustou a resolução do computador, a área de operação da caneta é ajustada automaticamente para corresponder à posição de ponteiro do mouse. Se você for usar somente um computador com o projetor, configure **Autoajuste de Área** como **Desactivado**. Se for usar vários computadores com o projetor, configure **Autoajuste de Área** como **Activado**. Se notar que a posição da caneta está incorreta quando usar o modo PC Interativo, você pode ajustar a área da caneta manualmente.

Observação: O ajuste manual não está disponível quando projetar de uma fonte de LAN.

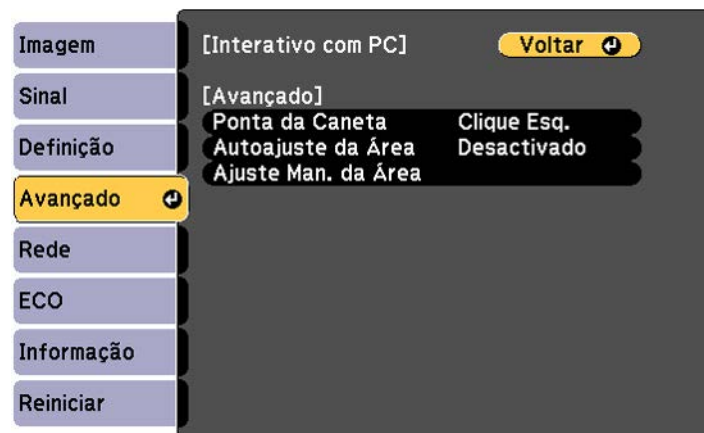
1. Projete a área de trabalho do seu computador.
2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione a opção **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.

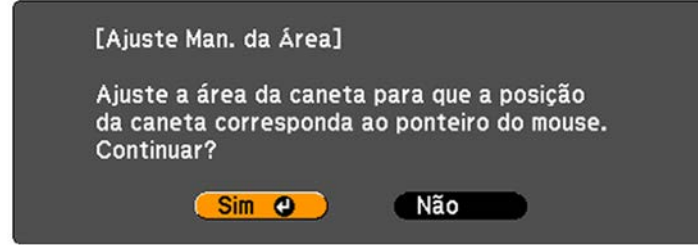


4. Selecione **Avançado** na seção Interativo com PC e aperte **Enter**.



5. Selecione **Ajuste Man. da Área** e aperte **Enter**.

Você verá a seguinte tela:



6. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.
O ponteiro do mouse se move em direção ao canto superior esquerdo.
7. Quando o ponteiro do mouse parar no canto superior esquerdo da imagem, toque a ponta do ponteiro com a caneta interativa.
O ponteiro do mouse se move em direção ao canto inferior direito.
8. Quando o ponteiro do mouse parar no canto inferior direito da imagem, toque a ponta do ponteiro com a caneta interativa.

Tema principal: [Uso do BrightLink com um computador](#)

Ferramentas Easy Interactive Tools

O projetor vem com um CD contendo o software Easy Interactive Tools para uso com um computador. O Easy Interactive Tools permite que você use sua caneta interativa ou dedo (BrightLink Pro 1430Wi) como um mouse para navegar, selecionar, deslocar, desenhar, salvar e interagir com o conteúdo projetado a partir do seu computador.

Estes dois modos estão disponíveis:

- Modo de anotação (interativo) exibe a barra de ferramentas na imagem projetada e permite que você use a caneta ou o dedo (BrightLink Pro 1430Wi) como um mouse para abrir aplicativos, acessar links e operar barras de rolagem, por exemplo (usando uma caneta de cada vez). Você também pode anotar tudo o que é exibido a partir do seu computador (usando as duas canetas ao mesmo tempo).
- O modo de quadro branco permite projetar uma das três cores sólidas ou 6 padrões de fundo e usar a barra de ferramentas para escrever ou desenhar no fundo. Você também pode importar imagens do seu computador ou de uma câmera de documentos. No modo de quadro branco em tela cheia, duas pessoas podem usar a caneta ao mesmo tempo. O toque digital também está disponível em modo de quadro branco. (BrightLink Pro 1430Wi)

Observação: Para instruções detalhadas de uso do software Easy Interactive Tools, consulte o *Manual de funcionamento do Easy Interactive Tools* ou a ajuda online.

Tema principal: [Uso do BrightLink com um computador](#)

Ferramentas Entrada à caneta e Tinta do Windows

Se você estiver usando Windows 8.x, Windows 7 ou Windows Vista, você pode usar as ferramentas Entrada à caneta e Tinta para adicionar escrita e anotações ao seu trabalho. Você também pode usar essas funções em rede quando definir as funções interativas para ficarem disponíveis em rede. Consulte o manual *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções de configuração do seu computador para projeção em rede.

[Ativação dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows](#)

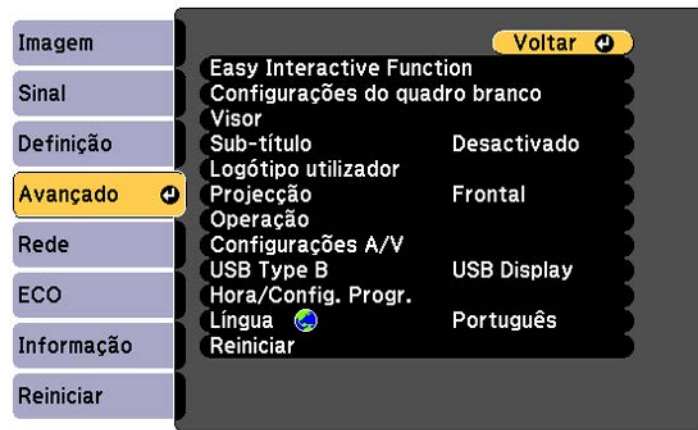
[Uso dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows](#)

Tema principal: [Uso do BrightLink com um computador](#)

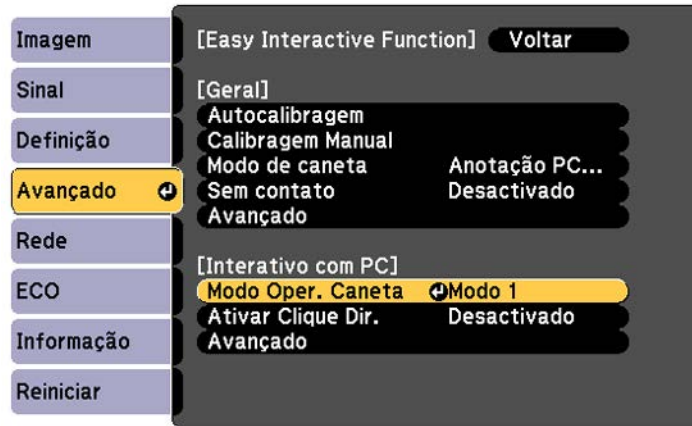
Ativação dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows

Para usar as ferramentas de Entrada à caneta e de Tinta no Windows 8.x, Windows 7 ou Windows Vista, você precisa ajustar o modo de funcionamento da caneta nos menus do projetor.

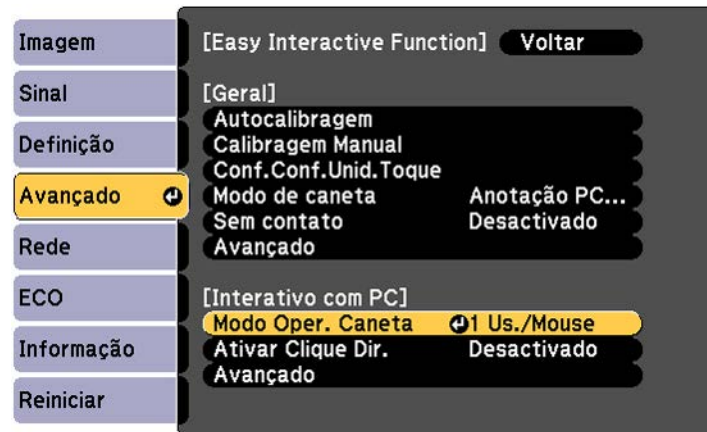
1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



2. Selecione a opção **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.



3. Selecione **Modo Oper. Caneta** e aperte **Enter**.



4. Selecione uma das seguintes opções:
- **1 Us./Caneta** (BrightLink Pro 1420Wi)
 - **Modo 1** ou **Modo 2** quando usar as ferramentas de Tinta (BrightLink Pro 1430Wi); isso também permite que use as funções de multi-toque do Windows

- **Modo 2** quando usar a Entrada à caneta (BrightLink Pro 1430Wi)

Tema principal: [Ferramentas Entrada à caneta e Tinta do Windows](#)

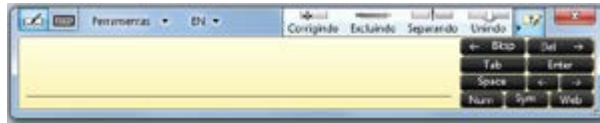
Uso dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows

Se você estiver usando Windows 8.x, Windows 7 ou Windows Vista, você pode adicionar escrita manual ao seu trabalho e convertê-la em texto.

Se tiver o Microsoft Office 2003 ou posterior, você também pode usar a função Tinta para adicionar anotações manuscritas a um documento do Word, planilha Excel ou uma apresentação PowerPoint.

Observação: Nomes das opções para as funções de anotação podem variar dependendo da sua versão do Microsoft Office.

- Para abrir o Teclado Virtual em Windows 8.x, clique com o botão direito do mouse ou toque e segure na barra de tarefas, e selecione **Barra de Ferramentas > Teclado Virtual**. Selecione o ícone de teclado na tela e selecione o ícone de caneta.
- Para abrir o painel de entrada do Tablet PC em Windows 7 ou Windows Vista, selecione  > **Todos os programas > Acessórios > Tablet PC > Painel de Entrada do Tablet PC**.



Você pode escrever na caixa usando a caneta interativa ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) e selecionar a partir de uma variedade de opções para editar e converter o texto.

- Para adicionar anotações em Tinta em aplicações Microsoft Office, selecione o menu **Revisão** e selecione **Iniciar Escrita à Tinta**.

Observação: Em Microsoft Word ou Excel, selecione a guia **Inserir** e selecione **Iniciar Escrita à Tinta**.



- Para fazer anotações nos seus slides do PowerPoint em modo de Apresentação de Slides, aperte o botão na lateral da caneta interativa ou aperte a superfície de projeção com o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) por aproximadamente 3 segundos e selecione **Opções de ponteiro > Caneta** no menu suspenso.

Observação: Isso também funciona no Windows XP Tablet PC Edition.

Para mais informações sobre estas funcionalidades, consulte a Ajuda do Windows.

Tema principal: [Ferramentas Entrada à caneta e Tinta do Windows](#)

Modo de quadro branco

Você pode usar as canetas interativas ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) para escrever ou desenhar na superfície de projeção como faria em um quadro negro ou lousa.

Você também pode fazer o seguinte:

- Insira imagens de um pendrive ou scanner e redimensione, gire ou recorte as imagens
- Insira um padrão ou modelo de fundo, ou uma variedade de formas
- Salve, imprima ou envie as suas páginas de quadro branco por email

[Uso das barras de ferramentas do quadro branco](#)

[A barra de ferramentas principal do quadro branco](#)

[Seleção de modelos de fundo](#)

[Dar zoom em imagens em modo de quadro branco](#)

[Adicionar e trabalhar com imagens](#)

[Uso das ferramentas de formas](#)

[Seleção da largura e cor da linha](#)

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

[Seleção das configurações de quadro branco](#)

[Adição de um documento ou imagem de um scanner](#)

[Seleção de uma fonte de dispositivo em rede](#)

[Salvar páginas em modo de quadro branco](#)

[Trabalhando com páginas em miniatura](#)

[Impressão em modo de quadro branco](#)

[Enviar as páginas do quadro branco por e-mail](#)

[Compartilhamento do quadro branco](#)

Tema principal: [Uso de funções interativas](#)

Uso das barras de ferramentas do quadro branco

Você pode usar as duas canetas ao mesmo tempo em modo de quadro branco.

1. Pressione o botão **Whiteboard** no controle remoto ou na unidade de controle.

Você vê a tela do quadro branco, com as barras de ferramentas principal e inferior:



2. Para mover a barra de ferramentas principal para o outro lado da tela, selecione a seta .

Observação: Você pode usar a caneta ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) para mover as setas para cima ou para baixo.

3. Para adicionar uma nova página, selecione o ícone  de nova página na barra de ferramentas inferior.

A sua página atual aparece como uma miniatura na barra de ferramentas inferior.

4. Para fechar a barra de ferramentas principal, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

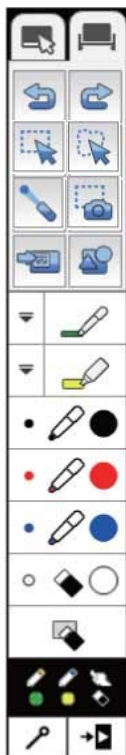
Observação: Se você deseja ocultar a barra de ferramentas automaticamente depois de desenhar, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

5. Para mostrar ou esconder a barra de ferramentas inferior, selecione uma das setas .

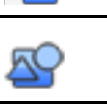
Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

A barra de ferramentas principal do quadro branco

A barra de ferramentas principal do quadro branco permite que você desenhe, escreva e insira imagens e modelos de fundo. A barra de tarefas também permite que você mude facilmente para modo de anotação PC Free ou de computador interativo.



	Muda para o modo de anotação PC Free
	Muda para o modo de quadro branco
	Desfaz a última anotação
	Refaz a última ação desfeita
	Seleciona todos os objetos em uma área retangular

	Seleciona todos os objetos em uma área à mão livre
	Transforma a caneta em um ponteiro que pode ser arrastado
	Captura a área selecionada como uma imagem
	Insere uma imagem .jpg ou .png de um pendrive ou de uma pasta da rede
	Adiciona um círculo, quadrado, triângulo ou outra forma
	Muda a cor e largura personalizadas da caneta
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com caneta personalizada
	Muda a cor e largura personalizadas do marcador
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com o marcador transparente
	Caneta preta (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta vermelha (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta azul (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Apagador (fino à esquerda, grosso à direita)

	Remove todo o conteúdo da página
	Exibe a cor e o modo atuais para as duas canetas interativas e para os dedos (BrightLink Pro 1430Wi)
	Esconde a barra de ferramentas depois de cada anotação
	Fecha a barra de ferramentas

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Tarefas relacionadas

[Adicionar e trabalhar com imagens](#)

[Uso das ferramentas de formas](#)

[Seleção da largura e cor da linha](#)

Seleção de modelos de fundo

Em modo de quadro branco, você pode inserir linhas horizontais, uma grade de papel gráfico ou outro modelo de fundo. Você pode selecionar entre 10 padrões pré-instalados ou adicionar até 5 modelos personalizados se acessar o projetor através do seu navegador da web.

1. Em modo de quadro branco, selecione a  ferramenta de modelo na barra de tarefas inferior. Você vê os modelos disponíveis.
2. Selecione um dos modelos.
3. Se você quiser usar o padrão para todas as páginas na sessão atual, selecione a opção para **Aplicar a todas as páginas**.
4. Para redimensionar o padrão, selecione-o repetidamente para circular pelos tamanhos diferentes.

Observação: Nem todos os padrões serão redimensionados.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Tarefas relacionadas

[Adição de modelos de um navegador da Web](#)

Dar zoom em imagens em modo de quadro branco

Você pode usar a caneta para dar zoom e se deslocar pela sua imagem ampliada e depois sair do zoom quando terminar.

1. Selecione a ferramenta  de zoom na barra de ferramentas inferior.
2. Siga um destes procedimentos para ajustar a imagem, se necessário:
 - Selecione o sinal de mais para aumentar a imagem.
 - Selecione o sinal de menos para reduzir a imagem.
 - Selecione o ícone x1 para retornar ao tamanho original.
 - Aperte e arraste na tela para se deslocar pela imagem aumentada.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Adicionar e trabalhar com imagens

Em modo de quadro branco, você pode usar a  ferramenta de inserção de imagem para inserir uma imagem de um pendrive ou de pasta de rede. As imagens podem ser dos formatos .png ou .jpg, com um tamanho máximo de 2048 × 2048 pixels. Depois que a imagem for projetada, você pode movê-la, redimensioná-la, girá-la ou recortá-la.

Observação: Você também pode usar a ferramenta  na barra de ferramentas inferior para importar arquivos (incluindo arquivos pdf) em modo de quadro branco.

1. Selecione a ferramenta  de inserção de imagem.
2. Selecione a imagem que deseja adicionar, depois selecione **Inserir imagem**.
Depois de um momento, a imagem aparece na página do quadro branco.

3. Depois de ter selecionado a imagem, selecione a ferramenta de  seleção de retângulo ou  de seleção livre e siga qualquer um destes passos, conforme necessário:
 - Para mover a imagem, toque dentro dela e arraste-a com a caneta.
 - Para redimensionar a imagem, toque em qualquer canto e arraste para dentro para diminuir ou para fora para aumentar a imagem.
 - Para girar a imagem, toque no ícone redondo no alto da imagem e arraste-o para a esquerda ou para a direita.
 - Para recortar a imagem, selecione e arraste o lado da imagem.
4. O menu no canto inferior direito da imagem permite que:
 - **Corte:** remova a imagem do quadro branco. Toque em um local na tela para colar a imagem novamente.
 - **Copie:** toque em um local na tela e cole uma cópia da imagem.
 - **Cole:** crie uma nova cópia da imagem. Arraste a imagem para o local desejado.
 - **Corte automaticamente:** remova qualquer borda preta ao redor da imagem selecionada.
 - **Apague:** remova a imagem do quadro branco.

Quando terminar de editar a imagem, selecione outra ferramenta da barra de ferramentas do quadro branco para sair do modo de edição de imagem.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas principal do quadro branco](#)

Uso das ferramentas de formas

Você pode adicionar uma variedade de formas para a sua imagem projetada e selecionar a cor e a largura da linha.

1. Selecione a ferramenta  de formas.
2. Selecione a largura, cor e formato da linha que pretende criar, ou selecione a ferramenta  de linha para definir a seu formato personalizado.
3. Arraste a caneta sobre a superfície de projeção para desenhar o formato que você deseja.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas principal do quadro branco](#)

Seleção da largura e cor da linha

Você pode selecionar a cor e largura da linha para as ferramentas personalizadas de caneta e caneta fluorescente.



1. Selecione o ícone  ao lado da ferramenta de anotação personalizada, caneta ou caneta fluorescente.
2. Selecione a largura e cor da linha que deseja usar com as ferramentas de caneta e caneta fluorescente.
3. Use a caneta para escrever ou desenhar na superfície de projeção.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

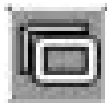
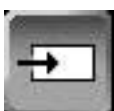
[A barra de ferramentas principal do quadro branco](#)

A barra de ferramentas inferior do quadro branco

A barra de ferramentas inferior do quadro branco permite que você adicione imagens escaneadas ou importadas e veja, salve, imprima ou envie suas páginas por email.



	Compartilhe a sessão de quadro branco atual.
	Inicie uma nova reunião ou sessão de quadro branco.
	Abra um arquivo .jpg, .png ou .pdf de uma pasta de um pendrive ou da rede. Quando você abre um pdf de múltiplas páginas, cada página no documento aparece em uma página de quadro branco separada.
	Escaneie e insira uma imagem.

	Selecione um modelo de fundo.
	Duplique a página atual.
	Delete a página atual.
	Abra uma nova página. A página atual aparece como uma miniatura na barra de ferramentas inferior.
	Exiba a miniatura da página anterior.
	Exiba a miniatura da página seguinte.
	Imprima uma ou mais páginas.
	Salve uma página ou série de páginas em uma pasta de um pendrive ou da rede.
	Envie uma página ou série de páginas por email.
	Selecione uma fonte de entrada.
	Dê zoom no quadro branco.
	Pare a projeção e silencie o áudio. Toque na tela novamente para restaurar a imagem e o som.

	Divida a tela e projete duas imagens. Quando a tela estiver dividida, selecione a ferramenta novamente para retornar a uma única imagem.
	Exiba uma tela de ajuda para as funções da barra de tarefas.
	Mostre ou esconda a barra de tarefas inferior.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção de modelos de fundo](#)

[Dar zoom em imagens em modo de quadro branco](#)

[Seleção de uma fonte de dispositivo em rede](#)

[Salvar páginas em modo de quadro branco](#)

[Trabalhando com páginas em miniatura](#)

[Impressão em modo de quadro branco](#)

[Enviar as páginas do quadro branco por e-mail](#)

[Inicialização de uma sessão compartilhada de quadro branco](#)

[Conexão a quadro branco compartilhado a partir de um projetor](#)

[Adição de um documento ou imagem de um scanner](#)

Temas relacionados

[Compartilhamento do quadro branco](#)

Seleção das configurações de quadro branco

Siga as instruções nestas seções para selecionar configurações para capturar, escanear, salvar, imprimir e enviar email em modo de quadro branco.

[Seleção de configurações e normas básicas do quadro branco](#)

[Seleção das configurações de impressão de quadro branco](#)

[Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco](#)

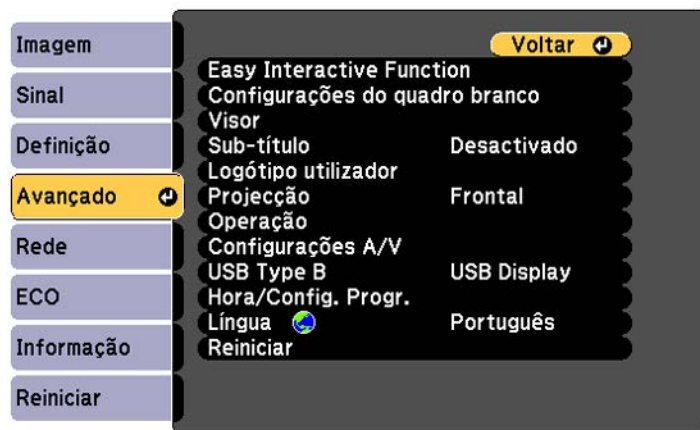
[Seleção de configurações para envio de páginas do quadro branco por email](#)

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Seleção de configurações e normas básicas do quadro branco

Você pode selecionar as funções de quadro branco para usar e controlar o modo como as páginas do quadro branco são salvas no projetor.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione **Configurações do quadro branco** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Básicas** e pressione **Enter**.



5. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:

- **Senha do Administrador** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para controlar as configurações de quadro branco. Essa senha também é usada para configurações de rede.
- **Configurações de exibição do relógio** permite que controle a data e a hora exibidas na barra de ferramentas inferior do quadro branco.
- **Configurações de Teclado** permite que selecione o leiaute do teclado na tela.
- **Excluir todos os dados internos** permite que apague dados gravados no projetor. Use esta opção se tiver problemas com armazenamento interno ou se precisar descartar o projetor ou levá-lo para conserto.

Observação: Use o teclado exibido para digitar a senha. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

6. Selecione o menu **Política** e aperte **Enter**.



7. Selecione as seguintes opções de norma conforme necessário:

- As opções **Configuração de política** permitem que desative a captura, impressão, escaneamento, armazenamento USB, armazenamento em rede ou envio de email do projetor. Todas as funções estão inicialmente ativadas.
- **Configurações do modelo** permite que controle como os modelos de usuário podem ser modificados. Quando a opção **Proteger os Modelos do Usuário** está configurada como **Activado**, os modelos de usuário só podem ser modificados através da interface do navegador

da web. Quando está configurada como **Desactivado**, os modelos de usuário podem ser editados em modo de quadro branco.

- As configurações **Armazenamento interno** permitem que controle o uso do armazenamento interno do projetor. Na maioria dos casos, você deve deixar esta configuração em **Activado** e selecionar **Reter** para os dados gravados. A configuração **Tempo backup para dados salvos** determina a frequência com a qual as páginas do quadro branco são salvas automaticamente como prevenção, caso haja uma queda de energia.

8. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: [Seleção das configurações de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Tarefas relacionadas

[Impressão em modo de quadro branco](#)

[Enviar as páginas do quadro branco por e-mail](#)

[Salvar páginas em modo de quadro branco](#)

[Seleção de modelos de fundo](#)

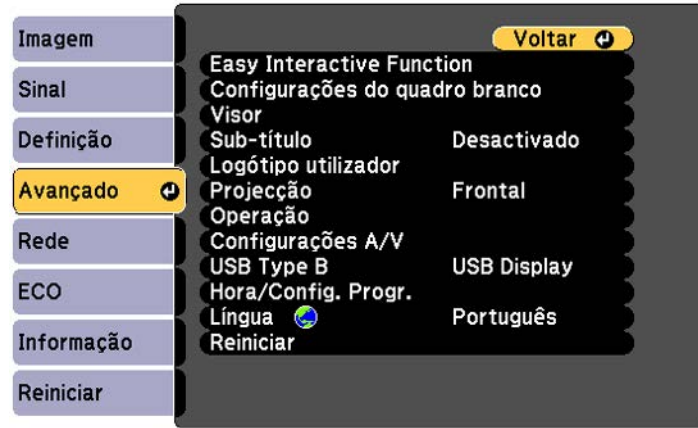
[Adição de modelos de um navegador da Web](#)

Seleção das configurações de impressão de quadro branco

Você pode selecionar as configurações padrão para imprimir páginas do quadro branco do projetor.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.

2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione **Configurações do quadro branco** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Imprimir** e pressione **Enter**.



5. Selecione as seguintes opções de impressão, conforme necessário:
 - **Impressora padrão** permite que selecione **USB** ou **Rede** para a conexão da impressora. Você pode modificar esta configuração quando imprimir em modo de quadro branco, mas não em modo de anotação.

Observação: Selecionar **USB** também permite que escaneie de impressoras multifuncionais Epson.

- **Tamanho do papel** permite que selecione **Carta** ou **A4** como o tamanho padrão do papel.
- **Configurações de impressora de rede** permite que digite um nome de usuário e o endereço de IP do do trabalho de impressão para uma impressora conectada à mesma rede que o projetor. Depois de fazer essa configuração, você pode selecionar **Obter inform. sobre impressora** para que o projetor se comunique com a impressora e determine automaticamente o tipo de impressora. Você também pode selecionar o **Tipo de impressora** manualmente.
- **Testar impressão** permite que envie uma página de teste à impressora conectada.

Observação: Use o teclado exibido para digitar o endereço de IP, se necessário. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar números e aperte **Enter** para selecioná-los.

6. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: [Seleção das configurações de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

[Tipos de impressoras suportadas](#)

Tarefas relacionadas

[Conexão de uma impressora à unidade de controle](#)

Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco

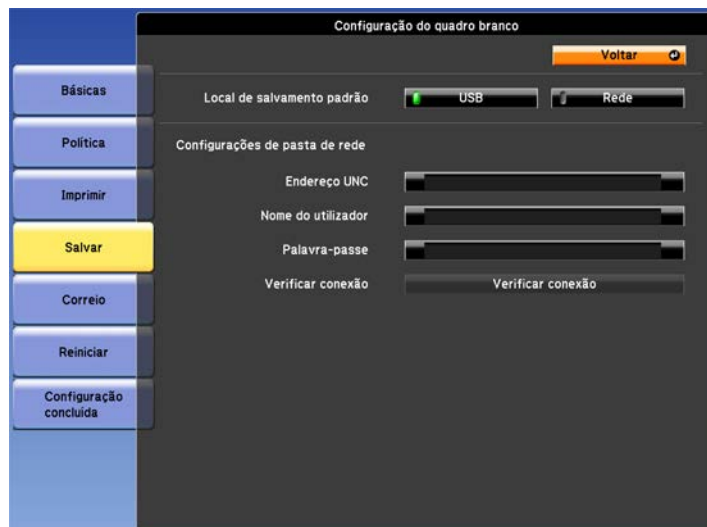
Você pode selecionar as configurações padrão para salvar páginas do quadro branco do projetor.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.

2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione **Configurações do quadro branco** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Salvar** e pressione **Enter**.



5. Selecione as seguintes opções para salvar, conforme necessário:

- **Local de salvamento padrão** permite que selecione **USB** ou **Rede** para salvar em um pendrive USB ou em uma pasta na rede. Você pode modificar esta configuração quando salvar em modo de quadro branco, mas não em modo de anotação.
- **Endereço UNC** (Universal Naming Convention - Convenção Universal de Nomenclatura) permite que determine uma pasta e um caminho no seguinte formato: \\nome do host\nome da partilha. Você pode usar um endereço IP ou um nome de NetBIOS como o nome do host. Você pode digitar até 63 caracteres alfanuméricos para o endereço.

Quando o endereço IP estiver configurado como o nome do host, o projetor se comunica com o servidor de compartilhamento de arquivo usando o protocolo CIFS. Se uma configuração for usada para o protocolo TCP, a sub-rede é pulada e a comunicação é feita fora da sub-rede.

Quando um nome de NetBIOS estiver configurado como o nome do host, o projetor se comunica com o servidor de compartilhamento de arquivo usando o protocolo SMB.

Observação: A pasta deve estar em um drive de rede compartilhado. Para salvar uma pasta em um segmento de rede diferente, use a configuração **servidor WINS** em um dos menus de rede com ou sem fios.

- **Nome do utilizador** permite que configure um nome de usuário com privilégios de leitura/escrita na pasta de rede. Você pode digitar até 64 caracteres alfanuméricos. Você pode digitar um nome de domínio, se adicioná-lo antes do nome de usuário e separá-lo por uma barra invertida (domínio\nome de usuário).
- **Palavra-passe** permite que digite uma senha para o nome de usuário. Você pode digitar até 64 caracteres alfanuméricos. Depois de digitar a senha e selecionar **Configuração concluída**, a senha é escondida.
- **Verificar conexão** permite que teste a conexão de rede.

Observação: Use o teclado exibido para digitar o endereço, nome de usuário e senha, se necessário. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar números e aperte **Enter** para selecioná-los.

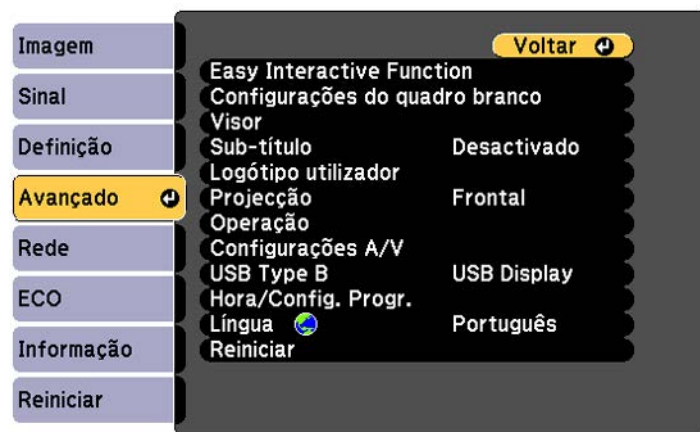
6. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: [Seleção das configurações de quadro branco](#)

Seleção de configurações para envio de páginas do quadro branco por email

Você pode selecionar as configurações para enviar por email as páginas do quadro branco do projetor.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione **Configurações do quadro branco** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Correio** e pressione **Enter**.



5. Selecione as seguintes opções para email conforme necessário:

- **Servidor SMTP** permite que digite o endereço IP ou nome de anfitrião para o servidor de email. Você pode digitar até 63 caracteres alfanuméricos. Se especificar um nome de anfitrião, você precisa configurar um servidor DNS.

Observação: Você não pode usar os seguintes endereços IP: 127.x.x.x, 192.0.2.x ou 224.0.0.0 a 255.255.255.255.

- **Autenticação** permite que defina o tipo de autenticação esperada pelo servidor de email.
- **Número da porta** permite que digite um número de porta para o servidor SMTP. A porta padrão é 25.
- **Nome do utilizador** permite que digite um nome de usuário para o servidor de email. Você pode digitar até 64 caracteres alfanuméricos.
- **Palavra-passe** permite que digite uma senha para o servidor de email. Você pode digitar até 64 caracteres alfanuméricos.
- **De** permite que digite o endereço de email a ser exibido ao remetente. Você pode digitar até 64 caracteres alfanuméricos.
- **Endereço de e-mail padrão** permite que digite um endereço opcional para teste. Você pode digitar até 64 caracteres alfanuméricos.
- **Enviar um e-mail de teste** conecta ao servidor SMTP e envia um e-mail de teste para o endereço que você determinou como predeterminado.

Observação: Use o teclado exibido para digitar os endereços. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar números ou caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los. Você não pode usar espaços em branco nos campos **Nome do utilizador** e **Palavra-passe**. Você não pode usar espaços em branco ou os seguintes símbolos: " * + , : ; < = > ? [] | nos campos **Responder para** e **De**.

6. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: [Seleção das configurações de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção das configurações de rede com fios](#)

Adição de um documento ou imagem de um scanner

Você pode escanear um documento em papel para uma nova página no modo de quadro branco. Certifique-se de que uma impressora multifuncional compatível está conectada à unidade de controle (ou à sua rede).

Observação: Scanners autônomos não são compatíveis.

1. Coloque o seu documento no vidro do scanner ou no alimentador automático de documentos (se disponível).

Observação: Você pode colocar até 10 folhas no AAD. Se quiser escanear um documento mais longo, escaneie as páginas em grupos de 10.



2. Selecione a ferramenta de digitalização na barra de ferramentas inferior.

Você verá a tela de digitalização:



3. Selecione as seguintes configurações:
 - Selecione **Cor** ou **Monocromático**

- Selecione a orientação do documento escaneado.
 - Em AAD, selecione **Activado** se você colocou o documento no alimentador automático de documentos.
4. Selecione **Avançado** para acessar opções adicionais.
 5. Selecione **Digitalizar** na tela de digitalização.

Depois de um momento, você verá o seu documento ou imagem na tela.

Observação: Documentos com múltiplas páginas aparecem em múltiplas páginas no quadro branco.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Seleção de uma fonte de dispositivo em rede

Você pode projetar uma imagem de até 50 dispositivos conectados ao projetor através de uma rede. Você pode selecionar a fonte de imagem dos computadores que estejam rodando o EasyMP Multi PC Projection e smartphones ou tablets rodando o Epson iProjection.

1. Selecione o ícone  de seleção de fonte na barra de tarefas de controle do projetor.

Aparece uma lista de fontes de imagem.



2. Selecione **Lista do Part**.

Você vê uma lista de dispositivos disponíveis. O ícone ao lado de um nome de usuário indica a fonte atualmente selecionada.



3. Selecione o nome de usuário para o dispositivo do qual deseja projetar.

Observação: Selecione **Atualizar** para atualizar a lista de usuário.

4. Selecione **Voltar**.

Você vê a imagem da tela do dispositivo selecionado.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Salvar páginas em modo de quadro branco

Você pode salvar suas páginas como arquivos .png, .ewf ou .pdf e selecionar o local (pasta na rede ou pendrive) onde você deseja armazenar seus arquivos.

1. Aperte o botão **Salvar** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione a ferramenta



salvar na barra inferior.

2. Selecione o local onde você deseja salvar seu arquivo, depois selecione **OK**.

Você verá uma tela como esta:



3. Para digitar um nome de arquivo, selecione a caixa de texto **Nome arquivo**.
O teclado parece na tela.
4. Use o teclado para digitar um nome de arquivo e depois selecione **OK**.
5. Selecione o campo **Localização** para selecionar o local onde você deseja salvar o arquivo. Selecione USB ou Rede como local e navegue até a pasta desejada, depois selecione **OK**.
6. Se for compartilhar o quadro branco, selecione **Distribuir aos participantes** para salvar temporariamente o arquivo e fazê-lo disponível para download através de um navegador da web. Depois que o arquivo for baixado, ele é apagado.
7. Selecione o formato para salvar o arquivo. Se selecionar **PDF** ou **EWF** (Epson Whiteboard Format - Formato de quadro branco da Epson), você pode criptografar o arquivo e adicionar uma senha. Se escolher EWF, você pode reabrir o arquivo mais tarde e continuar editando.
8. Selecione uma destas opções sob **Intervalo**:
 - **Todos** para salvar todas as páginas na sessão de quadro branco atual (disponível somente para formato PDF ou EWF)
 - **Atual** para salvar somente a página de quadro branco atual
 - **Seleção** se quiser salvar uma série de páginas. Toque nos números nas caixas para selecionar o intervalo de páginas (disponível somente para formato PDF or EWF).
9. Quando estiver pronto, selecione **Salvar**.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Trabalhando com páginas em miniatura

Páginas em miniatura são exibidas na barra de tarefas inferior no modo de quadro branco. Você pode navegar pelas páginas com a caneta ou com o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi), selecionar uma página para exibir em tamanho total e copiar ou apagar páginas individuais. Os 5 retângulos no centro da barra de tarefas inferior mostrados aqui são páginas em miniatura:



1. Para exibir uma página em seu tamanho total, selecione a sua miniatura.
2. Para navegar pelas páginas em miniatura, selecione  para ir para a página anterior ou  para ir para a página seguinte.
3. Siga um destes passos, conforme necessário:
 - Para adicionar uma nova página, selecione o ícone  de nova página. Uma página em branco se abre e esta página aparece como a miniatura atual na barra de ferramentas inferior.
 - Para duplicar a página atual, selecione o ícone  de duplicata. A duplicata da página aparece depois da última página exibida.
 - Para deletar a página atual, selecione o ícone  de deleção.
 - Para mudar a ordem das páginas, selecione e segure uma miniatura por três segundos, depois arraste a miniatura para o novo local.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Impressão em modo de quadro branco

Você pode imprimir suas páginas diretamente do projetor em uma impressora compatível (USB ou em rede). Você também pode selecionar configurações para suas páginas impressas, incluindo o número de páginas, hora e data e colação de múltiplas cópias.

Certifique-se de que a impressora é compatível com os requisitos de comando de controle para imprimir a partir do projetor.

1. Aperte o botão **Imprimir** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione a ferramenta



de impressão na barra inferior.

2. Selecione o número de cópias e se deseja imprimir em cores ou somente em preto (monocromático).
3. Selecione uma destas opções sob **Intervalo**:
 - **Todos** para imprimir todas as páginas na sessão de quadro branco atual
 - **Atual** para imprimir somente a página de quadro branco atual
 - **Seleção** se quiser imprimir páginas selecionadas. Toque nos números nas caixas para selecionar o intervalo de páginas.
4. Para fazer configurações adicionais, selecione **Avançado**.

Você verá uma tela como esta:



5. Selecione qualquer uma destas configurações:
 - **Impressora** para escolher entre uma conexão de impressora **USB** e **Rede**
 - **Tamanho do papel** para escolher o tamanho do papel carregado na impressora (Carta ou A4)
 - **Páginas por folha** para imprimir múltiplas páginas reduzidas em uma única folha de papel
 - **Borda da página** para adicionar uma borda ao redor de cada página
 - **Número da página** para imprimir o número da página em cada página
 - **Data & Hora** para imprimir a hora e data em cada página
 - **Agrupar** para colar páginas quando imprimir múltiplas cópias
 - **Impressão Dupla** para imprimir nos dois lados do papel
6. Quando estiver pronto, selecione **Imprimir**.

Sua página (ou páginas) é impressa.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Enviar as páginas do quadro branco por e-mail

Se o seu projetor estiver configurado na sua rede, você pode enviar as suas páginas por email diretamente do projetor.

Observação: As configurações de servidor de e-mail precisam estar selecionadas antes de você poder enviar e-mail do projetor. Use a função de **Configurações do quadro branco** no menu Avançado do projetor para configurar as opções de email.



1. Selecione a ferramenta de email na barra de ferramentas inferior.

Você verá uma tela como esta:

A tela de configuração de envio de e-mail, intitulada "Correio", apresenta os seguintes campos e opções:

- Endereço de e-mail:** Campo de texto vazio para o destinatário.
- Assunto:** Campo de texto contendo o código "EB7901B4".
- Nome arquivo:** Campo de texto contendo o nome "20140418_0014".
- Formato do arquivo:** Três opções de formato com botões de rádio: PDF (selecionado), EWF e PNG.
- Criptografia:** Uma opção com um botão de caixa de seleção desativado e um campo de texto vazio para a chave.
- Intervalo:** Três opções com botões de rádio: Todos (selecionado), Atual e Seleção. Abaixo, há uma interface de seleção de intervalo com os valores "1" e "1" separados por um hífen.

Na base da tela, há dois botões: "Enviar" e "Cancelar".

2. Para digitar o endereço de e-mail para o recipiente, toque na caixa de texto **Endereço de e-mail**. O teclado aparece na tela.
3. Use o teclado para digitar o endereço de email e selecione **OK**.

4. Selecione o ícone do sinal de mais para adicionar outro endereço de email. Você pode enviar um email para até 10 endereços.

Observação: Se você importou uma agenda de endereços, pode selecionar o ícone da agenda para adicionar até 10 endereços.

5. Use o teclado na tela para digitar o texto que quiser colocar como **Assunto**.
6. Use o teclado na tela para digitar um nome de arquivo para o anexo.
7. Selecione o formato de arquivo para enviar por email. Se selecionar PDF ou EWF (Epson Whiteboard Format - Formato de quadro branco da Epson), você pode criptografar o arquivo e adicionar uma senha.
8. Selecione qualquer uma destas opções sob **Intervalo**:
 - **Todos** para enviar todas as páginas na sessão de quadro branco atual (disponível para formato PDF ou EWF somente)
 - **Atual** para enviar somente a página de quadro branco atual
 - **Seleção** se você quiser enviar uma série de páginas (disponível para formato PDF ou EWF somente) Toque nos números nas caixas para selecionar o intervalo de páginas.
9. Quando estiver pronto, selecione **Enviar**.
Sua página (ou páginas) é enviada.

Tema principal: [Modo de quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção de configurações para envio de páginas do quadro branco por email](#)

[Criação de uma agenda de endereços](#)

Compartilhamento do quadro branco

Siga as instruções nestas seções para compartilhar a tela do quadro branco com outros projetores, dispositivos e computadores.

[Inicialização de uma sessão compartilhada de quadro branco](#)

[Conexão de um computador ou outro dispositivo a um quadro branco compartilhado](#)

[Navegadores da web compatíveis com compartilhamento de quadro branco](#)

[Barras de ferramentas de navegador da web](#)

Conexão a quadro branco compartilhado a partir de um projetor

Tema principal: Modo de quadro branco

Referências relacionadas

A barra de ferramentas inferior do quadro branco

Inicialização de uma sessão compartilhada de quadro branco

Você pode compartilhar o quadro branco com até 15 dispositivos na mesma rede SSID, incluindo outros projetores que suportam compartilhamento de quadro branco, computadores e outros dispositivos.

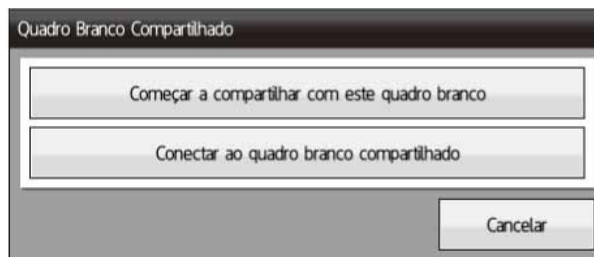
Observação: Para compartilhar o quadro branco, o projetor deve ser instalado em uma rede e o seu administrador de rede precisa abrir a porta TCP 80. Se usar SSL, também deve abrir a porta 443.

1. Aperte o botão **Whiteboard** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione o ícone  de quadro branco na barra de ferramentas.

O projetor exibe o quadro branco.

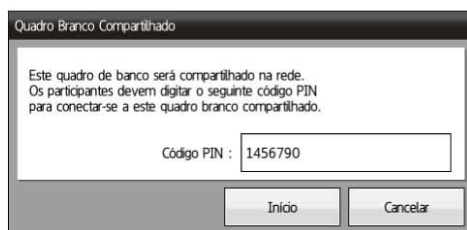
2. Selecione o ícone  de compartilhamento na barra de ferramentas inferior.

Uma caixa de diálogo é exibida.



3. Selecione **Começar a compartilhar com este quadro branco**.

Você vê uma caixa de diálogo exibindo o código (PIN).



4. Ao fazer a conexão ao quadro branco compartilhado, usuários devem digitar o código (PIN). Se quiser criar a sua própria senha, selecione o campo do código (PIN) e digite um novo código de 7 números.

Observação: Depois de compartilhar o quadro branco, você não pode mudar a senha, a não ser que reinicie a sessão de compartilhamento do quadro branco.

5. Selecione o botão **Início**.
6. Para configurar permissões de edição para usuários conectados, selecione novamente o ícone  de compartilhamento na barra de ferramentas inferior.

Você vê a caixa de diálogo de quadro branco compartilhado.



7. Selecione uma das seguintes configurações de **Compartilhar Configuração** para permitir acesso às funções pelos dispositivos conectados ao quadro branco:
- **Apresentação**: dispositivos conectados podem visualizar e salvar a tela de quadro branco.
 - **Discussão**: dispositivos conectados podem desenhar na tela compartilhada.
 - **Colaboração**: dispositivos conectados podem acessar todas as funções disponíveis, com exceção da criação de reuniões.

Observação: O projetor exibe informação de conexão sobre o quadro branco compartilhado sob **Informação de rede**.

8. Selecione **Parar o compartilhamento do quadro branco** para encerrar a sessão de compartilhamento de quadro branco.
9. Selecione **Fechar**.

Tema principal: [Compartilhamento do quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção manual das configurações de rede sem fios](#)

Seleção das configurações de rede com fios

Conexão de um computador ou outro dispositivo a um quadro branco compartilhado

Você pode se conectar a um quadro branco através de um computador ou dispositivo na mesma rede usando um navegador da web. Você pode visualizar, salvar e desenhar no quadro branco compartilhado a partir do seu computador ou dispositivo conectado.

Observação: Selecione o ícone  de compartilhamento na barra de ferramentas inferior do quadro branco para exibir o endereço IP e o código (PIN) para o quadro branco compartilhado.

1. No computador ou em outro dispositivo, digite o endereço IP do quadro branco em um navegador da web neste formato: `<endereço_ip_do_Projetor>/wb`.

Você vê um pedido para que digite o código (PIN).

2. Digite a senha e selecione **Conectar**.

Você vê o conteúdo e a barra de ferramentas compartilhados do quadro branco no seu computador ou dispositivo.

Tema principal: [Compartilhamento do quadro branco](#)

Navegadores da web compatíveis com compartilhamento de quadro branco

Você pode se conectar a um quadro branco compartilhado usando os navegadores descritos aqui.

Sistema operacional	Versão do navegador	Resolução de tela do dispositivo ou computador conectado
Windows	Internet Explorer 8/9/10/11*	Menor que XGA
OS X	Safari 5/6/7	Até 1280 × 800
iOS	iOS 6.0 ou posterior	Até 1024 × 768
Android	Navegador padrão Android OS 4.0 ou posterior	Até 1024 × 768 (relação de aspecto 4:3) Até 1280 × 600 (relação de aspecto 16:9) Até 1280 × 720 (relação de aspecto 16:10)

* Internet Explorer 8 e 9 requerem uma conexão SSL.

Tema principal: [Compartilhamento do quadro branco](#)

Barras de ferramentas de navegador da web

Quando estiver conectado através de um navegador da web, as barras de tarefa do quadro branco permitem interagir com o quadro branco compartilhado. As barras de tarefa disponíveis dependem da configuração **Compartilhar Configuração** selecionada.

Ícone de ferramenta	Descrição
	Salva a tela de quadro branco como um arquivo PDF ou PGN, dependendo das configurações de quadro branco; disponível somente quando selecionar Distribuir aos participantes ao salvar em um projetor conectado.
	Exibe o ponteiro na tela de quadro branco e em todos os dispositivos conectados.
	Ajusta a visualização do conteúdo exibido na janela do navegador da web.
	Exibe o quadro branco inteiro.
	Seleciona uma caneta para desenhar.
	Seleciona um marcador translúcido para desenhar.
	Seleciona uma forma para colocar na tela.

Ícone de ferramenta	Descrição
	Seleciona a ferramenta de borracha para que possa clicar no conteúdo e selecionar OK para apagá-lo; você não pode apagar conteúdo parcialmente desenhado.
	Seleciona um objeto ou imagem.
	Seleciona a espessura da linha para a caneta ou forma atual.
	Seleciona a cor da caneta ou forma selecionada.
	Carrega uma imagem no quadro branco e a redimensiona se for maior do que o quadro branco.
	Seleciona o pano de fundo para a página do quadro branco.
	Controla qual página de quadro branco é exibida no quadro branco compartilhado. Ativado: sincroniza a página com o quadro branco conectado. Quando você edita a página, a mudança é refletida no quadro branco compartilhado. Desativado: exibe uma página que difere do quadro branco conectado. Você só pode modificar páginas exibidas no quadro branco compartilhado.
	Exibe o número da página nas páginas editadas e setas para poder navegar entre elas.
	Cria uma nova página de quadro branco.

* As imagens devem ser JPG ou PNG, como uma resolução de até 2048 × 2048.

Tema principal: [Compartilhamento do quadro branco](#)

Conexão a quadro branco compartilhado a partir de um projetor

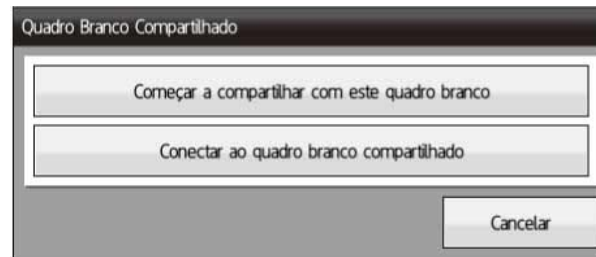
Você pode conectar outro projetor na mesma rede a um projetor que esteja compartilhando o seu quadro branco.

1. Aperte o botão **Whiteboard** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione o ícone  de quadro branco na barra de ferramentas.

O projetor exibe o quadro branco.

2. Aperte o ícone  de compartilhamento na barra de ferramentas inferior.

O projetor exibe a caixa de diálogo de quadro branco compartilhado.



3. Selecione **Conectar ao quadro branco compartilhado**.

O projetor exibe a caixa de diálogo de quadro branco compartilhado.



4. Digite o endereço IP e o código (PIN) para o projetor ao qual deseja se conectar.

Observação: Para exibir os endereços das últimas cinco conexões de projetores, selecione o ícone de seta ao lado do campo de endereço.

5. Aperte o botão **Conectar**.

Os dois projetores exibem a tela de quadro branco compartilhada.

Para se desconectar de um quadro branco compartilhado, selecione o ícone  de compartilhamento na barra de ferramentas inferior e selecione **Desconectar**.

Tema principal: [Compartilhamento do quadro branco](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas inferior do quadro branco](#)

Modo de anotação (PC Free)

O modo de anotação permite que projete de um computador, tablet, dispositivo de vídeo ou outra fonte e adicione notas ao seu conteúdo projetado. Você pode trocar facilmente de fonte e capturar, salvar ou imprimir as imagens com anotações. Você também pode dividir a tela para fazer anotações em duas imagens ao mesmo tempo.

[Desenhando em uma imagem projetada \(Modo de anotação\)](#)

[Uso das barras de ferramenta de anotação](#)

[A barra de ferramentas de anotação principal](#)

[Dar zoom em imagens em modo de anotação](#)

[A barra de ferramentas de anotação inferior](#)

[Impressão em modo de anotação](#)

[Como salvar as imagens em modo de anotação](#)

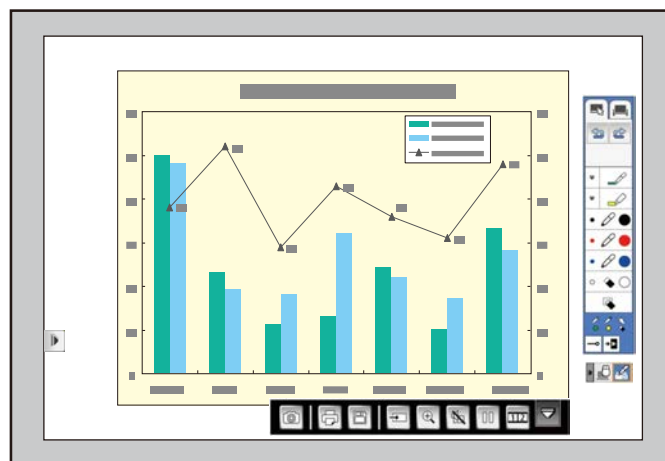
Tema principal: [Uso de funções interativas](#)

Desenhando em uma imagem projetada (Modo de anotação)

Você pode projetar a partir de um computador, tablet, dispositivo de vídeo ou outra fonte e adicionar anotações ao seu conteúdo projetado usando as canetas interativas ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi). Você pode usar uma caneta, as duas canetas ao mesmo tempo ou uma combinação de canetas e toque digital (BrightLink Pro 1430Wi).

1. Projete uma imagem de um dispositivo conectado.
2. Aproxime ou toque a caneta interativa ou o dedo no quadro ou na imagem projetada (BrightLink Pro 1430Wi). Depois, toque no ícone de anotações  na barra de tarefas.

Você vê a barra de ferramentas principal ao lado e a barra de ferramentas de controle da projeção na parte inferior da imagem projetada.



3. Para mover a barra de ferramentas principal para o outro lado da tela, toque na seta  no lado oposto da tela.

Observação: Você pode usar a caneta ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) para mover o ícone de seta para cima ou para baixo para reposicionar a barra de tarefas.

4. Para trocar para um dos outros modos interativos, siga um destes passos:
- Para trocar para o modo de quadro branco, selecione a ferramenta  de quadro branco.
 - Para trocar para o modo Interativo com PC, selecione  e depois selecione .

Observação: Você também pode apertar o botão **Pen Mode** no controle remoto para trocar entre os modos.

5. Para fechar a barra de ferramentas principal, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

Observação: Se você deseja ocultar a barra de ferramentas automaticamente depois de desenhar, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

6. Para mostrar ou esconder a barra de ferramentas de controle da projeção, selecione a seta .

Tema principal: [Modo de anotação \(PC Free\)](#)

Referências relacionadas

[A barra de ferramentas de anotação principal](#)

[A barra de ferramentas de anotação inferior](#)

Tarefas relacionadas

[Adição de um documento ou imagem de um scanner](#)

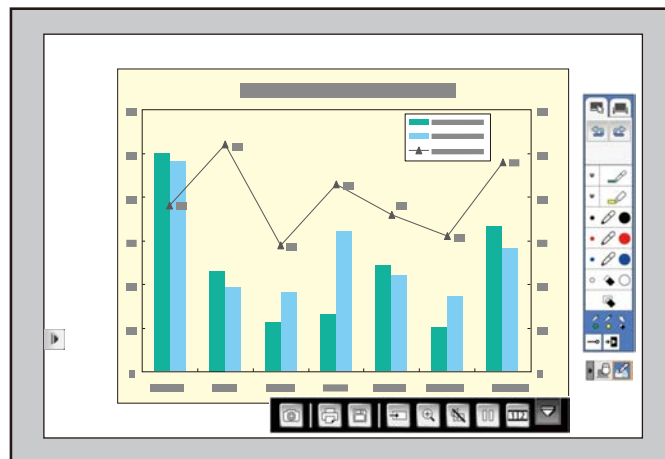
[Adicionar e trabalhar com imagens](#)

Uso das barras de ferramenta de anotação

Você pode usar as duas canetas ao mesmo tempo em modo de anotação.

1. Projete uma imagem de um dispositivo conectado.
2. Ligue uma das canetas e aproxime ou toque a imagem projetada.

Você vê a barra de ferramentas principal e a barra de ferramentas inferior na imagem projetada, por exemplo:



3. Para mover a barra de ferramentas principal para o outro lado da tela, selecione a seta .

Observação: Você pode usar a caneta para mover o ícone de seta para cima ou para baixo.

4. Para trocar para uma dos outros modos, siga um destes passos:

- Para trocar para o modo de quadro branco, selecione a ferramenta  de quadro branco.
- Para trocar para o modo de computador interativo, selecione  e depois selecione .

5. Para fechar a barra de ferramentas principal, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

Observação: Se você deseja ocultar a barra de ferramentas automaticamente depois de desenhar, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

6. Para mostrar ou esconder a barra de ferramentas inferior, selecione a seta .

Tema principal: [Modo de anotação \(PC Free\)](#)

Conceitos relacionados

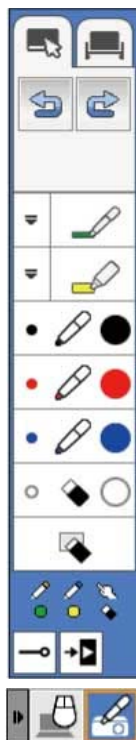
[Modo de quadro branco](#)

[Uso do BrightLink com um computador](#)

[Modo de anotação \(PC Free\)](#)

A barra de ferramentas de anotação principal

A barra de ferramentas de anotação principal permite que você desenhe e escreva na sua imagem projetada. A barra de tarefas também permite que você mude facilmente para modo de quadro branco ou de computador interativo.



	Mude para o modo de anotação (Anotação PC Free)
	Mude para o modo de quadro branco
	Desfaça a última anotação

	Refaça a última ação desfeita
	Mude a cor e largura personalizadas da caneta
	Escreva ou desenhe linhas de forma livre com caneta personalizada
	Mude a cor do marcador
	Escreva ou desenhe linhas de forma livre com o marcador transparente
	Caneta preta (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta vermelha (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta azul (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Apagador (fino à esquerda, grosso à direita)
	Elimine todas as anotações
	Esconda a barra de ferramentas depois de cada anotação
	Feche a barra de ferramentas
	Troque de modo. Selecione  depois  para trocar para o modo de computador interativo (Interativo com PC). Selecione  depois  para retornar ao modo de anotação (Anotação PC Free)

Tema principal: [Modo de anotação \(PC Free\)](#)

Dar zoom em imagens em modo de anotação

Você pode usar a caneta para dar zoom em parte da sua imagem, o que também pode ser feito usando o botão **E-Zoom** no controle remoto.

1. Selecione a ferramenta  de zoom.
2. Siga um destes procedimentos para ajustar a imagem, se necessário:
 - Aperte e arraste na tela para se deslocar pela imagem aumentada.
 - Selecione o sinal de mais para aumentar a imagem.
 - Selecione o sinal de menos para reduzir a imagem.
 - Selecione o ícone x1 para retornar ao tamanho original.

Tema principal: [Modo de anotação \(PC Free\)](#)

A barra de ferramentas de anotação inferior

A barra de ferramentas de anotação inferior permite que você divida a tela e capture, imprima ou salve suas imagens.



	Capture a imagem projetada. Mude para modo de quadro branco para colar a imagem em uma nova página.
	Imprima a imagem projetada.
	Salve a imagem projetada em formato .png.
	Selecione uma fonte de entrada.
	Dê zoom no quadro branco.

	Pare a projeção e silencie o áudio. Toque na tela novamente para restaurar a imagem e o som.
	Pause o vídeo.
	Divida a tela e projete duas imagens. Quando a tela estiver dividida, selecione a ferramenta novamente para retornar a uma única imagem.
	Mostre ou esconda a barra de tarefas inferior.

Tema principal: [Modo de anotação \(PC Free\)](#)

Tarefas relacionadas

[Impressão em modo de anotação](#)

[Como salvar as imagens em modo de anotação](#)

Impressão em modo de anotação

Você pode imprimir a imagem projetada diretamente do projetor em uma impressora compatível (USB ou em rede).

Certifique-se de que a impressora é compatível com os requisitos de comando de controle para imprimir a partir do projetor.

1. Aperte o botão **Print** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione a ferramenta  de impressão na barra inferior de anotação.
2. Selecione o número de cópias desejadas.
3. Quando estiver pronto, selecione **Imprimir**.

A sua página é impressa na impressora padrão configurada no menu de impressão no menu de configuração de quadro branco.

Tema principal: [Modo de anotação \(PC Free\)](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção das configurações de impressão de quadro branco](#)

Como salvar as imagens em modo de anotação

Você pode salvar suas imagens como arquivos .png no local determinado no sistema de menus do projetor.

1. Aperte o botão **Save** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione a ferramenta  salvar na barra inferior de anotação.

Você verá uma mensagem de confirmação.

2. Selecione **Sim**.

Um nome é dado a sua imagem e ela é salva automaticamente.

Tema principal: [Modo de anotação \(PC Free\)](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco](#)

Divisão da tela

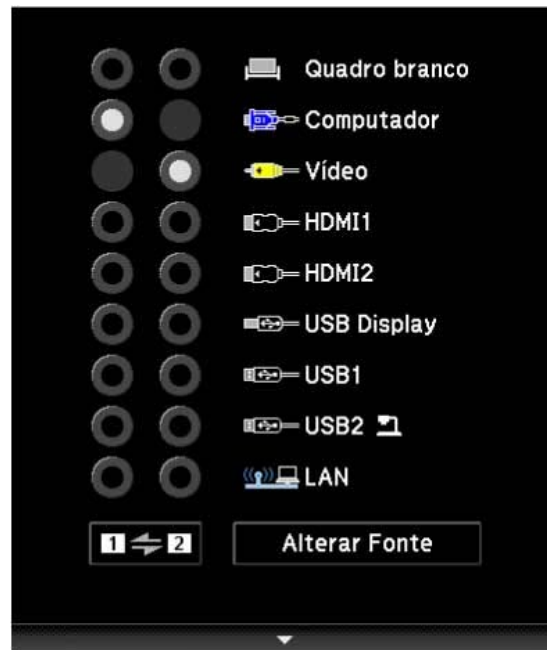
Você pode dividir a tela e projetar de duas fontes ao mesmo tempo. Você pode fazer anotações e interagir com as duas fontes.

1. Aperte o botão **Split** no controle remoto ou selecione a ferramenta  de divisão da tela na barra inferior.

A imagem atual é reduzida e aparece no lado esquerdo da superfície de projeção.

2. Aperte o ícone  de seleção de fonte na barra de ferramentas inferior.

Você verá uma tela como esta:



3. Selecione as duas fontes que deseja exibir. Nem todas as combinações de fontes são válidas. Se você quiser escrever em uma tela em branco, selecione qualquer fonte que não esteja sendo usada. Fontes não usadas exibem a cor selecionada na configuração **Visualizar fundo**. A opção **Logo** exibirá um fundo azul.

Observação: Você também pode apertar o botão **Menu** no controle remoto e selecionar a opção **Fonte** para selecionar as duas fontes.

4. Aperte o botão **Alterar Fonte** para exibir as duas fontes.
5. Siga um destes passos, conforme necessário:
 - Para trocar para uma fonte diferente a qualquer momento, aperte o botão **Menu** no controle remoto e selecione **Fonte**, ou aperte o ícone  de seleção de fonte na barra de tarefas.
 - Para fazer uma anotação na tela à direita, aperte o botão **Menu** no controle remoto, selecione **Modo can. de destino** e selecione **Tela Direita**. Configure o **Modo de caneta** como **Anotação PC Free**.

- Para usar o modo de PC Interativo, aperte o botão **Menu** no controle remoto, selecione **Modo can. de destino** e selecione **Tela Direita**. Configure o **Modo de caneta** como **Interativo com PC**.

Observação: Se selecionar **Video**, **USB1** ou **USB2** como fonte, você não pode usar o modo de PC Interativo.

- Para trocar as imagens esquerda e direita de lugar, aperte o botão **Menu** no controle remoto e selecione **Alternar Telas**.
 - Para aumentar o tamanho de uma imagem, aperte o botão **Menu** no controle remoto, selecione **Tamanho da Tela** e selecione **Maior à Esquerda** ou **Maior à Direita**.
6. Para voltar a exibir uma imagem, aperte o botão **Esc** no controle remoto ou aperte o ícone  de divisão de tela na barra de ferramentas inferior.

Observação: As seguintes operações não podem ser executadas durante a projeção em tela dividida:

- Configurações de menu
- E-Zoom
- Mudar o modo de aspecto
- Operações feitas pelo botão **User** no controle remoto
- Íris Automática
- Optimizador de Luz
- Process. da Imagem
- Freeze (se uma tela estiver exibindo o quadro branco)

Tema principal: [Uso de funções interativas](#)

Ajuste das definições de menu

Siga as instruções nestas seções para acessar o sistema de menus do projetor e mudar as suas configurações.

Uso do sistema de menus do projetor

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Configuração de rede do projetor - menu Rede

Configuração de opções do projetor - menu ECO

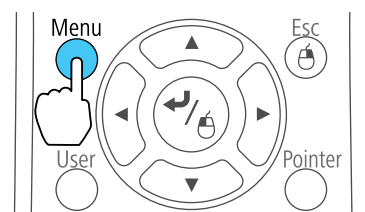
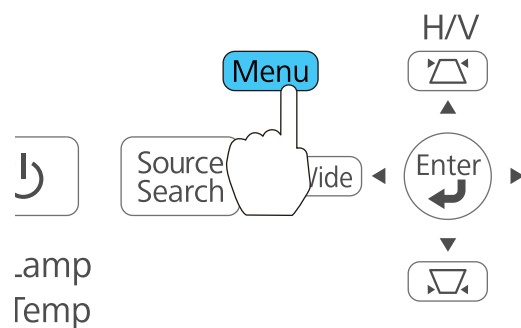
Exibição da informação do projetor - menu Informação

Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Uso do sistema de menus do projetor

Você pode usar os menus do projetor para ajustar as configurações que controlam como o seu projetor funciona. O projetor exibe os menus na tela.

1. Pressione o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto.



Você vê a tela de menus exibindo as configurações do menu Imagem.



2. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo para navegar pelos menus listados à esquerda. As configurações para cada menu aparecem à direita.

Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

3. Para modificar as configurações no menu exibido, aperte **Enter**.
4. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo para navegar pelas opções.
5. Modifique as configurações usando os botões listados na parte inferior das telas de menu.
6. Para retornar todas as configurações de menu aos seus valores originais, selecione **Reiniciar**.
7. Quando terminar de modificar as configurações em um menu, pressione **Esc**.
8. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Referências relacionadas

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

[Configuração de rede do projetor - menu Rede](#)

[Configuração de opções do projetor - menu ECO](#)

[Exibição da informação do projetor - menu Informação](#)

[Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar](#)

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

As configurações no menu Imagem permitem que você ajuste a qualidade da imagem para a fonte de entrada que estiver usando. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que ela esteja conectada e selecione a fonte.

Configuração	Opções	Descrição
Modo cor	Veja a lista disponível de modos de cor.	Ajusta a nitidez das cores da imagem para vários tipos de imagens e ambientes.
Brilho	Diversos níveis disponíveis.	Clareia ou escurece toda a imagem.
Contraste	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta a diferença entre as áreas claras e escuras da imagem.
Saturação da cor	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta a intensidade das cores da imagem.
Cor	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta o equilíbrio dos tons de verde a magenta da imagem.
Nitidez	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta a nitidez ou a suavidade dos detalhes da imagem.

Configuração	Opções	Descrição
Temp. cor (temperatura da cor)	Elevada Médio Baixa	Define o tom geral da cor; Elevada dá um tom azul à imagem e Baixa dá um tom vermelho à imagem.
Avançado	Várias opções disponíveis.	Ajusta os níveis de gama e a intensidade de tons individuais na imagem
Íris Automática	Desactivado Normal Alta velocidade	Ajusta a luminosidade projetada baseado no brilho da imagem quando certos modos de cor são selecionados; Alta velocidade determina uma correção de luminosidade mais rápida para imagens em movimento rápido.

Observação: A configuração **Brilho** não afeta o brilho da lâmpada. Ajuste a configuração de brilho da lâmpada em **Consumo de Energia**.

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Referências relacionadas

[Modos de cor disponíveis](#)

Tarefas relacionadas

[Ativar o ajuste Íris Automática](#)

[Mudança do modo de cor](#)

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Normalmente, o projetor detecta e otimiza a configuração de sinal de entrada automaticamente. Se precisar personalizar as configurações, você pode usar o menu Sinal. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Observação: É possível restaurar as configurações de fábrica de **Posição**, **Alinhamento** e **Sinc.** apertando o botão **Auto** no controle remoto.

Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que ela esteja conectada e selecione a fonte.

Configuração	Opções	Descrição
Auto Ajuste	Activado Desactivado	Otimiza automaticamente a qualidade das imagens de computador (quando ativada).
Resolução	Automático Largo Modo Normal	Define a resolução do sinal de entrada se não for detectado automaticamente usando a opção Automático .
Alinhamento	Diversos níveis disponíveis.	Ajuste este sinal para eliminar faixas verticais em imagens de computador.

Configuração	Opções	Descrição
Sinc.	Diversos níveis disponíveis.	Ajuste este sinal para eliminar imagens de computador embaçadas ou piscado.
Posição	Para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita.	Ajusta a localização da imagem na tela.
Progressivo	Desactivado Vídeo Film/Auto	Define se os sinais entrelaçados para progressivo devem ser convertidos para certos tipos de imagem de vídeo. Desactivado: para imagens em movimento. Vídeo: para a maioria das imagens de vídeo. Film/Auto: para filmes, gráficos de computador e animação.
Redução ruído	Desactivado NR1 NR2	Reduz tremor em imagens analógicas em dois níveis.

Configuração	Opções	Descrição
Limite de Vídeo HDMI	Automático Modo Normal Expandido	Configura o limite de vídeo para que ele corresponda à configuração do dispositivo conectado à porta de entrada HDMI. Automático: detecta o alcance de vídeo automaticamente. Normal: normalmente para imagens que não sejam de computador; também pode ser selecionado se as áreas em preto da imagem estiverem muito claras. Expandido: normalmente para imagens de computador; também pode ser selecionado se a imagem estiver muito escura.
Sinal entrada	Automático RGB Componentes	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de computador. Automático: detecta o sinal automaticamente. RGB: corrige a cor para entrada de computador/vídeo RGB. Componentes: corrige a cor para entrada de vídeo componente.
Sinal Vídeo	Automático Vários padrões de vídeo.	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de vídeo. Automático: detecta o sinal automaticamente.

Configuração	Opções	Descrição
Aspecto	Veja a lista de relações de aspecto disponíveis.	Define a relação de aspecto (relação de largura para altura da imagem) para a fonte de entrada selecionada.
Overscan	Automático Desactivado 4% 8%	Muda a relação da imagem projetada para tornar as bordas visíveis por uma percentagem selecionável ou automaticamente.
Process. da Imagem	Boa Rápido	Ajusta o tempo/qualidade de processamento da imagem.

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Conceitos relacionados

[Relação de aspecto da imagem](#)

Referências relacionadas

[Relações de aspecto da imagem disponíveis](#)

Tarefas relacionadas

[Mudança da relação de aspecto da imagem](#)

Configuração de opções do projetor - menu Definição

As opções no menu Definição permitem que você personalize várias funções do projetor.



Definição	Opções	Descrição
Keystone	H/V Keystone Quick Corner	Ajusta o formato da imagem para que fique retangular (horizontal e verticalmente). H/V Keystone: permite que corrija manualmente os lados vertical e horizontal. Quick Corner: selecione para corrigir o formato e o alinhamento da imagem usando uma exibição na tela.
Split Screen	—	Ativa ou desativa a função de tela dividida.
Zoom	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta o tamanho da imagem projetada.
Deslocar Imagem	Diversas posições disponíveis.	Ajusta a posição da imagem projetada.

Definição	Opções	Descrição
Bloqueio operação	Bloqueio geral Bloqueio operac Desactivado	Controla a trava de botões do projetor para segurança do equipamento. Bloqueio geral: trava todos os botões. Bloqueio operac: trava todos os botões, com exceção do botão de alimentação. Desactivado: nenhum botão é travado.
Forma do ponteiro	Três formatos disponíveis.	Muda o formato do ponteiro do controle remoto.
Volume	Diversos níveis disponíveis.	Ajusta o volume do sistema de alto-falantes externos ou do projetor.
Sensor Ctrl Remoto	Fr./Post. Frontal Posterior Desactivado	Limita a recepção de sinais do controle remoto pelos receptores do projetor. Desactivado: deixa todos os receptores desativados.
Botão Usuário	Consumo de Energia Informação Progressivo Sub-título Testar modelo Resolução Tela de Modelo Autocalibragem	Designa a opção de menu para o botão User no controle remoto para acesso em um toque.

Definição	Opções	Descrição
Modelo	Tela de Modelo Tipo de Modelo Modelo de Usuário Testar Modelo	Seleciona várias opções de modelo de exibição. Tela de Modelo: permite que você exiba o tipo de modelo selecionado na tela para auxiliar na apresentação. Tipo de Modelo: seleciona o tipo de grade ou linha para exibir. Modelo de Usuário: captura de uma tela projetada e a salva como um modelo para exibição. Testar Modelo: exibe um padrão de teste para ajudar com o foco e o zoom, e com a correção do formato da imagem.

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Tarefas relacionadas

[Correção do formato da imagem com os botões Keystone](#)

[Correção do formato da imagem com Quick Corner](#)

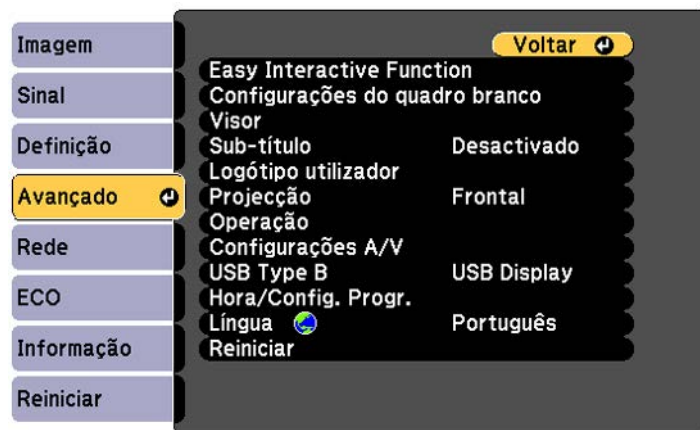
[Ajuste da posição da imagem](#)

[Bloqueio dos botões do projetor](#)

[Desbloqueio dos botões do projetor](#)

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

As configurações no menu Avançado permitem que personalize várias opções que controlam a operação do projetor.



Configurações da função Easy Interactive Function

Definição	Opções	Descrição
Configurações Gerais da função Easy Interactive Function		
Autocalibragem	—	Inicia a calibragem das canetas interativas.
Calibragem Manual		

Definição	Opções	Descrição
Conf.Conf. Unid. Toque (BrightLink Pro 1430Wi)	Padrão de Instalação Energia Ajuste de ângulo Calibração de Toque	Seleciona configurações para a unidade de toque. Padrão de Instalação: exibe pontos de referência para ajudá-lo a determinar a posição de instalação da unidade de toque. Energia: liga a energia da unidade de toque. Ajuste de ângulo: faz o ajuste do ângulo para difusão de laser. Calibração de Toque: faz a calibragem para operações de toque digital.
Modo de caneta	Anotação PC Free Interativo com PC	Seleciona o modo para as canetas interativas. Anotação PC Free: desenha na tela projetada sem necessita de software ou PC. Interativo com PC: opera um mouse ou dispositivo interativo a partir da tela projetada usando a caneta interativa ou um dedo (BrightLink Pro 1430Wi).
Sem contato	Activado Desactivado	Ativa e desativa a função sem contato da caneta; quando configurada como Activado , o ponteiro segue a ponta da caneta quando você a aproxima da tela e a movimenta.

Definição	Opções	Descrição
Avançado	Distânc. Projetores Sinc de projectores Modo Sinc com fio Acção do botão Caneta Confirm Tela Limpa Paleta de cores	Seleciona várias configurações para funções interativas. Distânc. Projetores, Sinc de projectores e Modo Sinc com fio: permite que ajuste funções para usar múltiplos projetores do mesmo modelo na mesma sala. Acção do botão Caneta: configura a caneta para funcionar como uma borracha. Confirm Tela Limpa: permite que exiba uma tela de confirmação antes de eliminar todo o conteúdo. Paleta de cores: permite que selecione uma paleta diferente se certas cores forem difíceis de ver.
Configurações de funções do Easy Interactive Function Interativo com PC.		
Modo Oper. Caneta (BrightLink Pro 1420Wi)	2 Us./Mouse 1 Us./Mouse 1 Us./Caneta	Define o modo de operação e o número de usuários para a caneta interativa. 2 Us./Mouse ou 1 Us./Mouse: permite que use a caneta interativa como um mouse. 1 Us./Caneta: permite que use as funções de caneta e tinta do Windows.

Definição	Opções	Descrição
Modo Oper. Caneta (BrightLink Pro 1430Wi)	Modo 1 Modo 2 Modo 3	Seleciona a versão do sistema operacional para operações da caneta. Modo 1: Windows XP ou anterior Modo 2: OS X ou Windows Vista ou posterior Modo 3 : Linux
Ativar Clique Dir.	Activado Desactivado	Permite que use um toque longo da caneta ou do dedo (BrightLink Pro 1430Wi) como uma operação de clique com o botão direito do mouse quando usar o modo de mouse.
Avançado	Ponta da Caneta Autoajuste de Área Ajuste Man. da Área	Seleciona as opções de operação e ajuste da caneta. Ponta da Caneta: define Clique Dir. ou Clique Esq. para a ponta da caneta. Seleciona Autoajuste de Área ou Ajuste Man. da Área como a opção de ajuste da área da caneta.

Outras configurações avançadas

Definição	Opções	Descrição
Configurações do quadro branco	Básicas Política Imprimir Salvar Correio Reiniciar	Exibe os menus de configuração do quadro branco.

Definição	Opções	Descrição
Monitor	Mensagem Visualizar fundo Ecrã inicial A/V Mute Bar. de ferramentas Ícone do Modo can. Controle de Projector	Seleciona várias opções de exibição. Mensagem: controla se as mensagens são exibidas na tela. Visualizar fundo: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando nenhum sinal é recebido. Ecrã inicial: determina se uma tela especial aparece quando o projetor é ligado. A/V Mute: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando A/V Mute está ativado. Bar. de ferramentas: controla se a guia é sempre exibida no modo de anotação. Ícone do Modo can.: controla a exibição e posição do ícone da caneta no modo de computador interativo. Controle de Projector: controla onde a barra de controle do projetor é exibida na tela.
Sub-título	Desactivado CC1 CC2	Controla o uso de legendas e seleciona o tipo de legenda.
Logótipo utilizador	–	Cria uma tela que o projetor exibe para se identificar e aumentar a segurança.

Definição	Opções	Descrição
Projecção	Frontal Frontal/Cabeça p/ Baixo Posterior Posterior/Cabeça p/ Baixo	Seleciona a posição do projetor com relação à tela para que a imagem fique orientada corretamente.
Operação	Direct Power On Modo Alta Altitude Procurar Fonte Inicial Ligação automática	Seleciona várias opções de operação. Direct Power On: permite que ligue o projetor sem apertar o botão de energia. Modo Alta Altitude: regula a temperatura de operação do projetor em altitudes maiores do que 1500 metros. Procurar Fonte Inicial: detecta automaticamente o sinal de imagem recebido quando o projetor está ligado. Ligação automática: permite que o projetor seja ligado quando liga um computador conectado à porta Computer.

Definição	Opções	Descrição
Configurações A/V	Saída A/V Saída de Áudio Saída de Áudio HDMI1 Saída de Áudio HDMI2	Seleciona o seguinte quando o projetor está no modo de espera (desligado): Saída A/V: a configuração Sempre permite que o projetor emita sinais de áudio e vídeo mesmo quando está em modo de espera. Disponível somente quando o Modo de espera está configurado como Comunic. Activada. Saída de áudio: seleciona a porta de entrada de áudio quando projetar imagens das portas Computer, Video e USB-A. Saída de Áudio HDMI1 e Saída de Áudio HDMI2: seleciona qual porta de áudio fornece a saída de áudio quando exibir imagens de uma porta HDMI 1/MHL e HDMI 2 no projetor.

Definição	Opções	Descrição
USB Type B	Easy Interactive Function USB Display/Easy Interactive Function Rato sem Fios/USB Display	Seleciona o que acontece quando você conecta seu computador à porta USB-B do projetor. Easy Interactive Function permite que você use as canetas interativas ou o seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) com o seu computador. USB Display/Easy Interactive Function: permite visualização da imagem do seu computador através da porta USB e uso das canetas interativas ou do seu dedo (BrightLink Pro 1430Wi) com o computador. Rato sem Fios/USB Display permite que você use o recurso de mouse sem fio e de exibição de imagem do seu computador através da porta USB (interatividade não disponível).
Hora/Config. Progr.	Data e Hora Programar Redef. Program. Configuração concluída	Define a data e hora e agenda as ações do projetor.
Idioma/Language	Vários idiomas disponíveis.	Seleciona o idioma do menu do projetor e das mensagens (não é modificado pela opção Reiniciar).

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Conceitos relacionados

[Conexões do projetor](#)

Modos de projeção

Referências relacionadas

Opções de instalação e montagem do projetor

Tarefas relacionadas

Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB

Ligar o projetor

Seleção do idioma dos menus do projetor

Mudança do modo de projeção usando os menus

Gravação de um evento programado

Visualização de eventos programados

Edição de eventos programados

Seleção de configurações e normas básicas do quadro branco

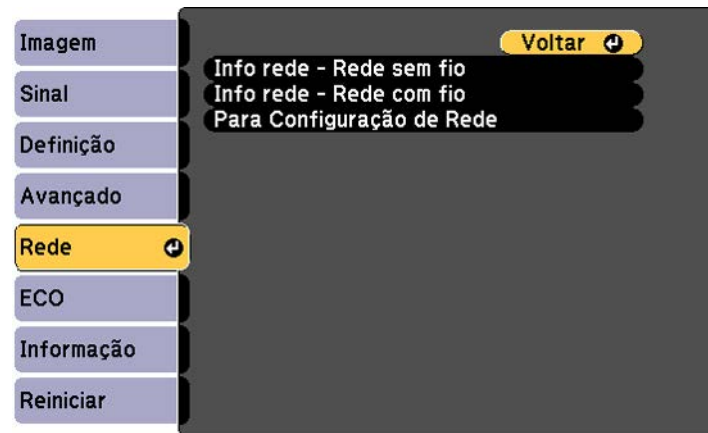
Seleção das configurações de impressão de quadro branco

Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco

Seleção de configurações para envio de páginas do quadro branco por email

Configuração de rede do projetor - menu Rede

As configurações no menu Rede permitem que veja a informação de rede e configure o projetor para monitoramento e controle em uma rede.



Configuração	Opções	Descrição
Info rede - Rede sem fio	Modo de ligação Sistema LAN sem fios Nível da antena Nome do projector SSID DHCP Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway Endereço MAC	Exibe o estado da rede sem fios e detalhes.
Info rede - Rede com fio	Nome do projector DHCP Endereço IP Máscara sub-rede Endereço gateway Endereço MAC	Exibe o estado da rede com fios e outros detalhes.
Para Configuração de Rede	Acessa menus adicionais de rede.	Configura as opções de rede.

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Referências relacionadas

[Configurações do menu da rede sem fios](#)

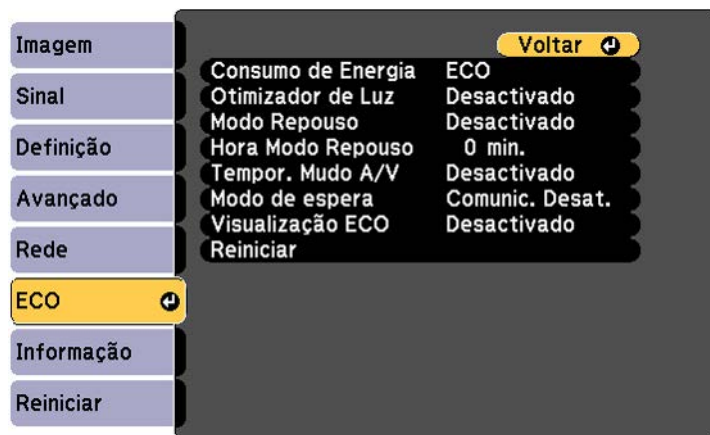
Tarefas relacionadas

[Seleção das configurações de rede com fios](#)

[Seleção manual das configurações de rede sem fios](#)

Configuração de opções do projetor - menu ECO

As configurações do menu ECO permitem que você personalize as funções do projetor para economizar energia. Quando selecionar uma configuração para salvar energia, um ícone de folha aparece ao lado do item de menu.



Configuração	Opções	Descrição
Consumo de Energia	Automático Normal ECO	Seleciona o modo de brilho da lâmpada do projetor. Automático: configura o projetor para determinar o melhor brilho para a lâmpada e ajustar o brilho dela conforme necessário. Normal: define o brilho máximo da lâmpada. ECO: reduz o brilho da lâmpada e o barulho do ventilador, e economiza energia e vida da lâmpada.

Configuração	Opções	Descrição
Optimizador de Luz	Activado Desactivado	Quando a opção Consumo de Energia estiver configurada como Normal , o brilho da lâmpada é ajustado baseado na imagem projetada; você pode configurar esta opção para cada modo de cor.
Modo Repouso	Activado Desactivado	O projetor entra automaticamente no modo de repouso depois de um período de inatividade
Hora Modo Repouso	1 a 30 minutos	Determina o intervalo do Modo Repouso.
Tempor. Mudo A/V	Activado Desactivado	Desliga o projetor automaticamente depois de 30 minutos se a opção A/V Mute estiver ativada.
Modo de espera	Comunic. Activada Comunic. Desat.	Ative esta função para permitir que as seguintes operações ocorram quando o projetor está em modo de espera: • Monitore e controle o projetor em rede. • Saída de áudio e vídeo para um dispositivo externo (a opção Saída A/V precisa ser configurada como Sempre).
Visualização ECO	Activado Desactivado	Exibe um ícone de folha no canto inferior esquerdo da tela projetada para indicar o estado de economia de energia quando o brilho da lâmpada muda.

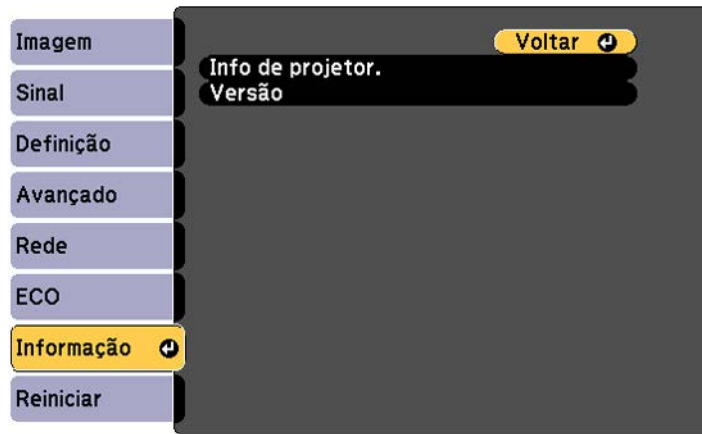
Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Referências relacionadas

[Especificações da lâmpada do projetor](#)

Exibição da informação do projetor - menu Informação

Você pode exibir informação a respeito do projetor e das fontes de entrada se acessar o menu Informação. No entanto, você não pode mudar configurações no menu.



Selecione **Versão** para exibir a versão de firmware do projetor. Selecione **Info de projetor** para exibir as configurações exibidas abaixo.

Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada. O temporizador da lâmpada não registrará o tempo de uso até que seja utilizado por, no mínimo, 10 horas.

Item de informação	Descrição
Horas da Lâmpada	Exibe o número de horas (H) que a lâmpada foi usada nos modos de consumo de energia Normal e ECO ; se a informação aparecer em amarelo, obtenha uma lâmpada original Epson para substituição.
Fonte	Exibe o nome da porta à qual a fonte de entrada está conectada.
Sinal entrada	Exibe a configuração do sinal de entrada na fonte de entrada atual.
Resolução	Exibe a resolução da fonte de entrada atual.

Item de informação	Descrição
Sinal Vídeo	Exibe o formato do sinal de entrada de vídeo na fonte de entrada atual.
Taxa renovação	Exibe a taxa de renovação da fonte de entrada atual.
Info sinc	Fornecer informações que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Estado	Fornecer informações sobre os problemas do projetor que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Número de Série	Exibe o número de série do projetor.
Event ID	Exibe o número de ID do evento que corresponde a um problema específico do projetor; veja a lista de códigos de ID de evento.

[Lista de códigos de evento](#)

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Lista de códigos de evento

Se a opção **Event ID** no menu Informação exibir um número de código, consulte a lista de códigos de identificação de evento para a solução do problema do projetor associado ao código.

Códigos de evento	Causa e solução
0432	O programa EasyMP Network Projection não foi iniciado. Desligue o projetor e ligue-o novamente.
0435	
0434	Comunicação em rede instável. Verifique o status de comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0482	
0484	
0485	
0433	Não é possível exibir as imagens transferidas. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.
0481	A comunicação com o computador foi desconectada. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.

Códigos de evento	Causa e solução
0483	O programa EasyMP Network Projection parou inesperadamente. Verifique o status de comunicação em rede e desligue e ligue o projetor novamente.
04FE	
0479	Ocorreu um erro de sistema do projetor. Desligue e ligue o projetor novamente.
04FF	
0891	Não é possível encontrar um ponto de acesso com o mesmo SSID. Configure o seu computador, ponto de acesso e projetor no mesmo SSID.
0892	O tipo de autenticação WPA/WPA2 não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fios estão corretas.
0893	O tipo de criptografia WEP/TKIP/AES não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fios estão corretas.
0894	A comunicação com o ponto de acesso não autorizado foi desconectada. Entre em contato com o seu administrador de rede.
0898	A obtenção do DHCP não teve sucesso. Certifique-se de que o servidor DHCP está funcionando corretamente. Se você não estiver usando DHCP, desligue a configuração do DHCP nos menus de rede.
0899	Ocorreu um erro de comunicação. Tente reiniciar o programa EasyMP Network Projection e reinicie o seu projetor. Se o problema persistir, entre em contato com a Epson para obter ajuda.
089A	O tipo de autenticação EAP do projetor não corresponde à rede. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089B	A autenticação do servidor EAP falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089C	A autenticação do cliente EAP falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089D	Troca de chave falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.

Códigos de evento	Causa e solução
0B01	O armazenamento interno não pôde ser detectado corretamente. Selecione Excluir todos os dados internos no menu Básico sob Configurações do quadro branco. Desligue o projetor e desconecte o cabo de eletricidade, depois reconecte o cabo de eletricidade e ligue novamente o projetor. Se o problema persistir, entre em contato com a Epson para obter ajuda.
0BFF	Um erro ocorreu na função de quadro branco. Reinicie o projetor.

Tema principal: [Exibição da informação do projetor - menu Informação](#)

Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Você pode retornar a maioria das configurações do projetor aos valores iniciais usando a opção **Reiniciar tudo** no menu Reiniciar.

Você também pode retornar o contador de uso da lâmpada para zero quando substituir a lâmpada se usar a opção **Reinic. Horas Lâmpada**.



Não é possível restabelecer as seguintes configurações usando a opção **Reiniciar tudo**:

- Sinal entrada
- Logótipo utilizador
- Língua

- Itens do menu Rede
- Horas da lâmpada
- Palavra-passe
- Zoom
- Deslocamento de Imagem

Tema principal: [Ajuste das definições de menu](#)

Manutenção e transporte do projetor

Siga as instruções nestas seções para fazer a manutenção e transportar o seu projetor.

[Manutenção do projetor](#)

[Transporte do projetor](#)

Manutenção do projetor

O seu projetor precisa de pouca manutenção para continuar funcionando da melhor maneira possível.

Pode ser necessário limpar a janela de projeção e o sensor de obstáculo periodicamente, além de limpar o filtro de ar e as aberturas de exaustão para prevenir que o projetor sobreaqueça se a ventilação ficar bloqueada.

As únicas peças que você deve substituir são a lâmpada, o filtro de ar, a pilha e pontas da caneta, as pilhas da unidade de controle e as pilhas do controle remoto. Se alguma outra parte precisar de substituição, entre em contato com a Epson ou com um técnico autorizado Epson.

Aviso: Antes de limpar qualquer parte do projetor, desligue-o e desconecte o cabo de alimentação. Nunca abra nenhuma tampa do projetor, exceto nos casos especificamente explicados neste manual. A voltagem elétrica presente no projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves.

Aviso: Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

[Limpeza da janela de projeção](#)

[Limpeza do sensor de obstáculo](#)

[Limpeza do gabinete do projetor](#)

[Manutenção do filtro de ar e do exaustor](#)

[Manutenção da lâmpada do projetor](#)

[Substituição das pilhas do controle remoto](#)

[Substituição da pilha da caneta interativa](#)

[Substituição das pontas das canetas interativas](#)

Tema principal: [Manutenção e transporte do projetor](#)

Limpeza da janela de projeção

Limpe a janela de projeção periodicamente ou quando houver poeira ou manchas da superfície.

- Para remover poeira ou manchas, limpe a janela de projeção cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.
- Para remover manchas, umedeça um pano macio sem fiapos com uma solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre a janela de projeção.

Aviso: Não use um limpador de lentes que contenha gás inflamável. O calor elevado gerado pela lâmpada do projetor pode causar um incêndio.

Cuidado: Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo inflamável.

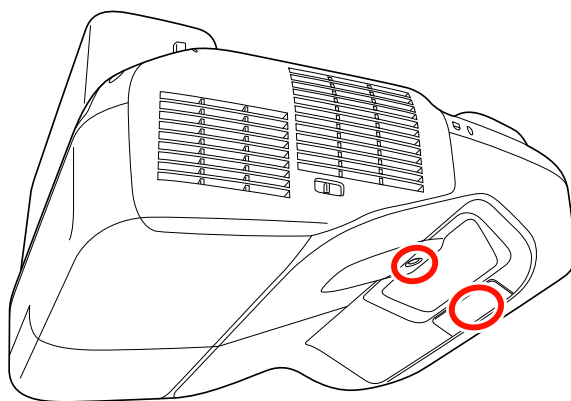
Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Desligar o projetor](#)

Limpeza do sensor de obstáculo

Limpe o vidro do sensor de obstáculo do projetor (circulado em vermelho) periodicamente, ou caso veja uma mensagem pedindo que remova quaisquer obstáculos que estejam interferindo com a área de projeção.



- Para remover poeira ou manchas, limpe o sensor de obstáculo cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.
- Para remover manchas, umedeça um pano macio sem fiapos com uma solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre o sensor de obstáculo.

Aviso: Não use um limpador de lentes que contenha gás inflamável. O calor elevado gerado pela lâmpada do projetor pode causar um incêndio.

Cuidado: Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo inflamável.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Desligar o projetor](#)

Limpeza do gabinete do projetor

Antes de limpar o gabinete, desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

- Para remover pó ou sujeira, limpe a superfície externa com um pano macio, seco e sem fiapos.
- Para remover sujeira mais difícil, use um pano umedecido com água e sabão. Não borrife líquidos diretamente no projetor.

Cuidado: Não utilize cera, álcool, benzina, diluente de tinta ou outros produtos químicos para limpar o projetor. Esses produtos podem danificar o gabinete. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Desligar o projetor](#)

Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Fazer a manutenção do filtro com regularidade é importante para conservar o seu projetor. O seu projetor Epson foi concebido com um filtro de fácil acesso e que pode ser substituído pelo usuário, para proteger o seu projetor e tornar a manutenção fácil. O intervalo de manutenção do filtro dependerá do ambiente.

Se a manutenção não for feita com regularidade, o seu projetor Epson lhe notificará quando a temperatura dentro do projetor alcançar um nível alto. Não espere até que esse aviso apareça para

fazer a manutenção do filtro do projetor, pois a exposição prolongada a altas temperaturas pode reduzir a vida útil do seu projetor ou da lâmpada.

Danos causados devido a não-execução da manutenção adequada do projetor ou do filtro podem não ser cobertos pela garantia do projetor ou da lâmpada.

[Limpeza do filtro de ar e do exaustor](#)

[Substituição do filtro de ar](#)

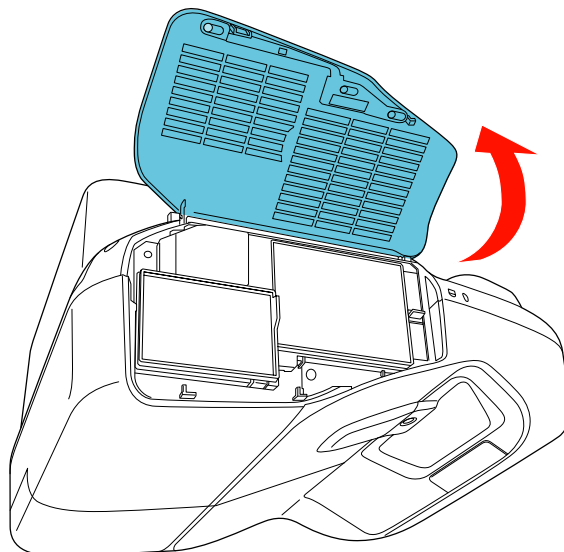
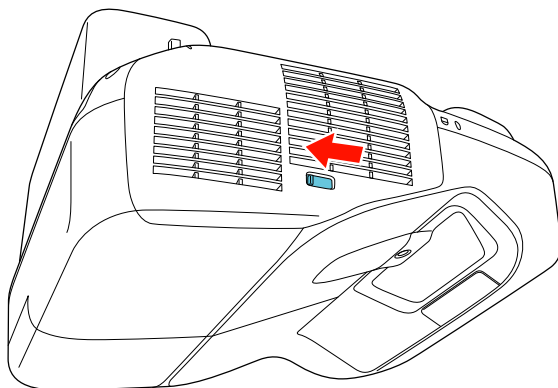
Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

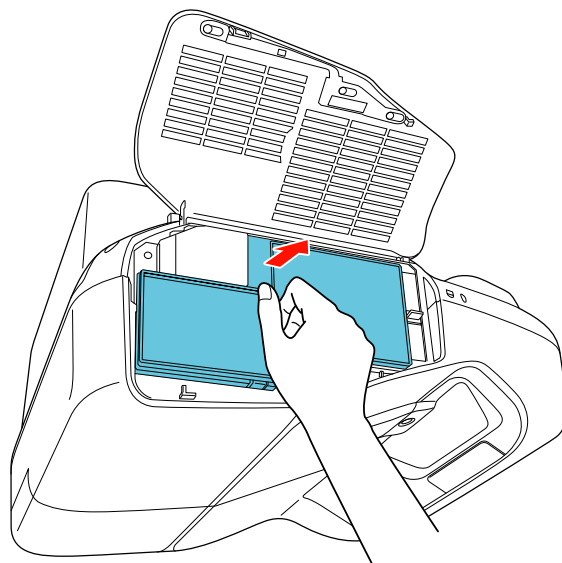
Limpe o filtro de ar do projetor ou as aberturas de exaustão se ficarem empoeirados, ou caso veja uma mensagem pedindo que sejam limpos.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

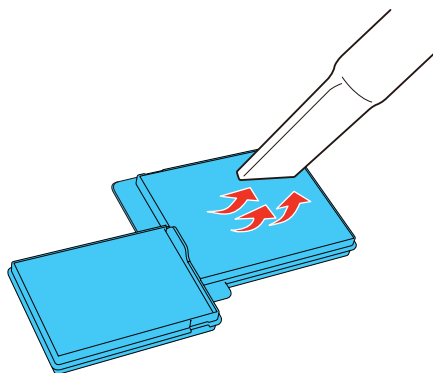
2. Deslize a trava da tampa do compartimento do filtro de ar e abra a tampa.



3. Remova o filtro de ar do projetor.

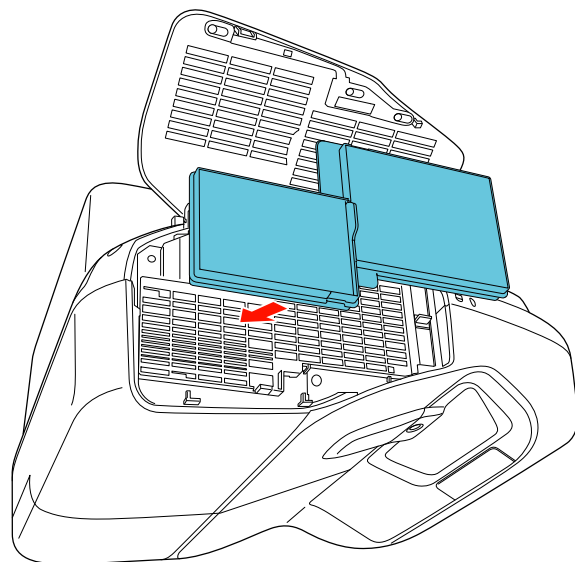


4. Aspire a frente do filtro de ar (o lado com as linguetas) para remover qualquer poeira restante.



Observação: Se for difícil remover a poeira ou se o filtro de ar estiver danificado, substitua-o.

5. Coloque o novo filtro de ar novamente no projetor, como mostrado.



6. Feche a tampa do compartimento do filtro de ar.

Tema principal: [Manutenção do filtro de ar e do exaustor](#)

Tarefas relacionadas

[Desligar o projetor](#)

Substituição do filtro de ar

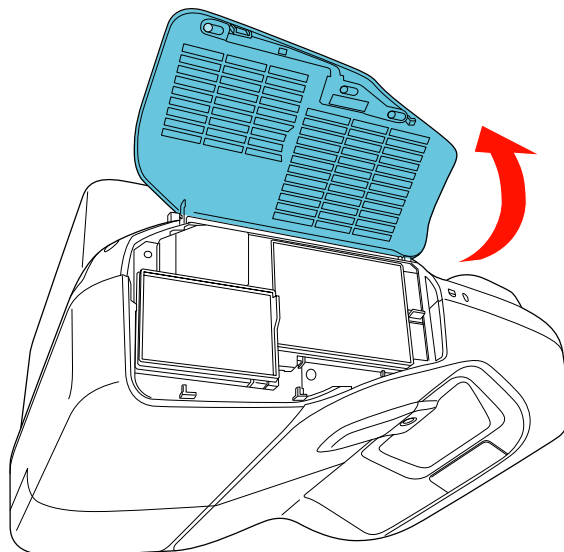
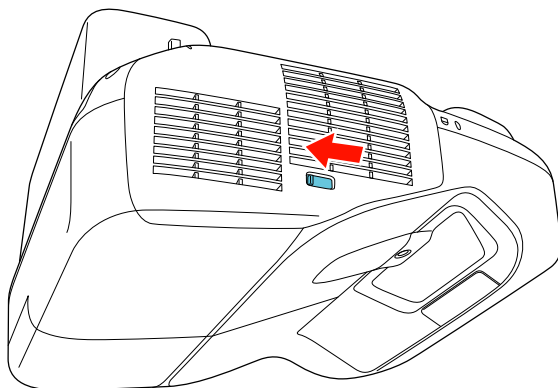
É necessário substituir o filtro de ar nestas situações:

- Se depois de limpar o filtro de ar aparecer uma mensagem pedindo que o limpe ou substitua.
- Se o filtro de ar estiver danificado ou rasgado.

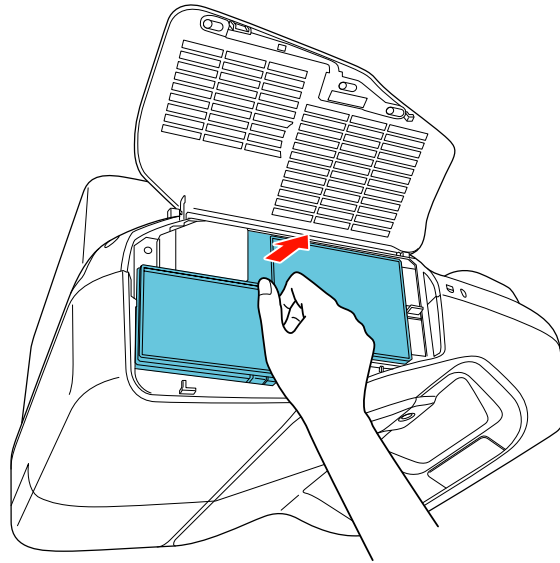
Você pode substituir o filtro de ar enquanto o projetor estiver montado na parede ou no teto.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Deslize a trava da tampa do filtro de ar e abra a tampa.

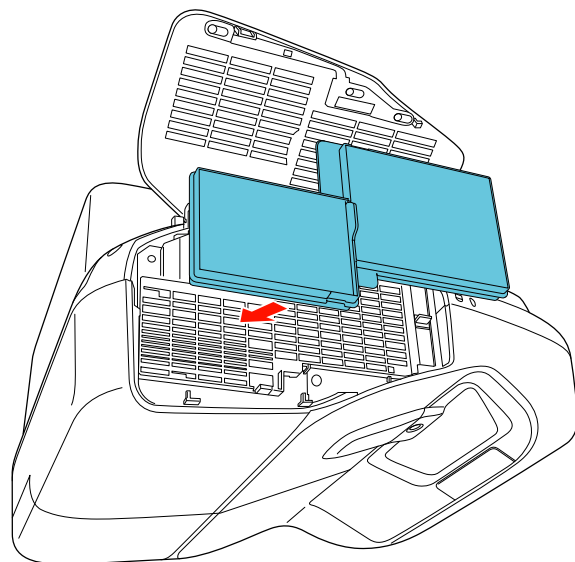


3. Remova o filtro de ar do projetor.



Observação: Os filtros de ar contêm polipropileno. Desfaça-se dos filtros de ar usados de acordo com as regulamentações locais.

4. Coloque o novo filtro de ar no projetor como mostrado.



5. Feche a tampa do compartimento do filtro de ar.

Tema principal: [Manutenção do filtro de ar e do exaustor](#)

Tarefas relacionadas

[Desligar o projetor](#)

Manutenção da lâmpada do projetor

O projetor conta o número de horas de uso da lâmpada e exibe esta informação no sistema de menus do projetor.

Substitua a lâmpada assim que for possível quando acontecer o seguinte:

- A imagem projetada ficar mais escura ou começar a se deteriorar.
- Aparecer uma mensagem pedindo que substitua a lâmpada quando você ligar o projetor.
- A luz da lâmpada do projetor piscar na cor laranja e a luz de energia piscar na cor azul.

[Substituição da lâmpada](#)

[Reinicialização do temporizador da lâmpada](#)

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Substituição da lâmpada

Antes de substituir a lâmpada, deixe o projetor esfriar por pelo menos uma hora para que a lâmpada não esteja quente.

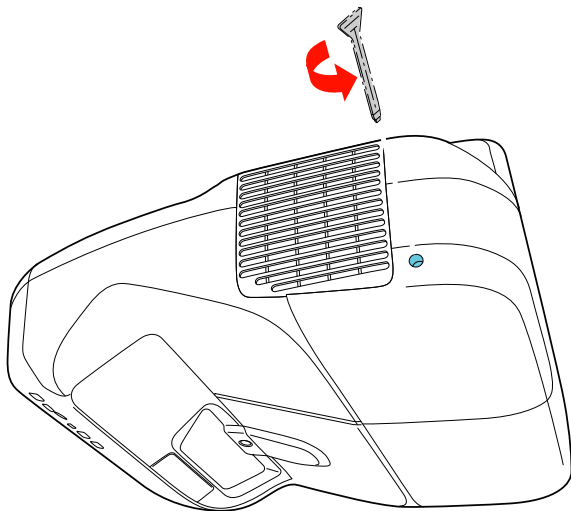
Aviso: Deixe a lâmpada esfriar completamente antes de substituí-la para evitar ferimentos.

Você pode substituir a lâmpada enquanto o projetor estiver montado na parede ou no teto.

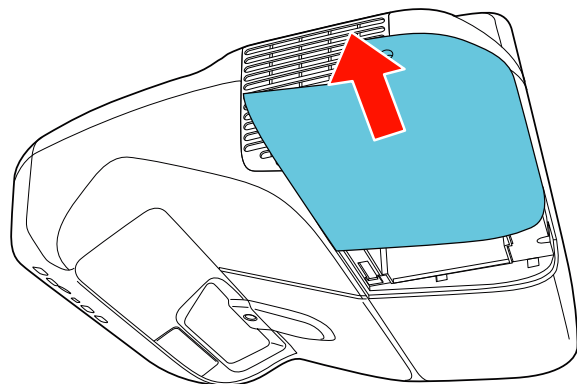
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Permita que a lâmpada do projetor esfrie por pelo menos uma hora.

Aviso: Se a lâmpada estiver quebrada, fragmentos de vidro podem estar soltos dentro do compartimento da lâmpada. Tenha cuidado ao remover vidro quebrado para evitar ferimentos. Se o projetor estiver montado na parede ou no teto, fique para o lado, para o caso da lâmpada estar quebrada.

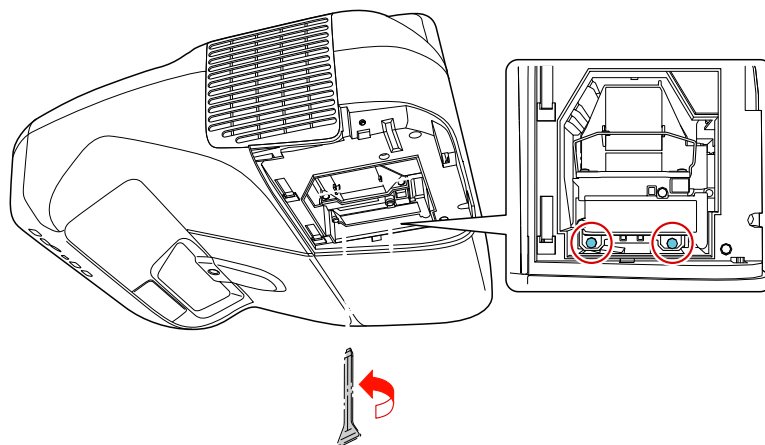
3. Use a chave de fenda incluída com a lâmpada de substituição para soltar o parafuso que segura a tampa da lâmpada.



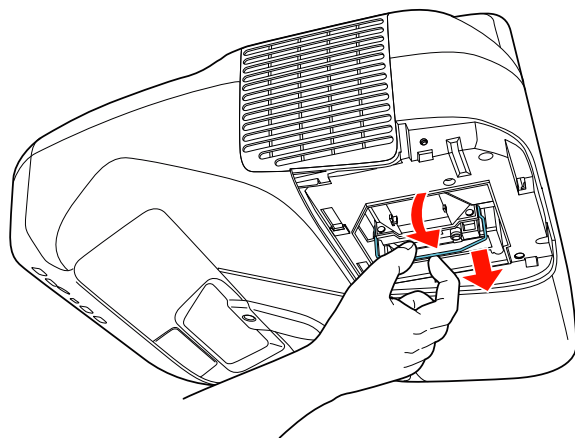
4. Retire a tampa da lâmpada.



5. Solte os parafusos que prendem a lâmpada ao projetor. Os parafusos não saem totalmente.



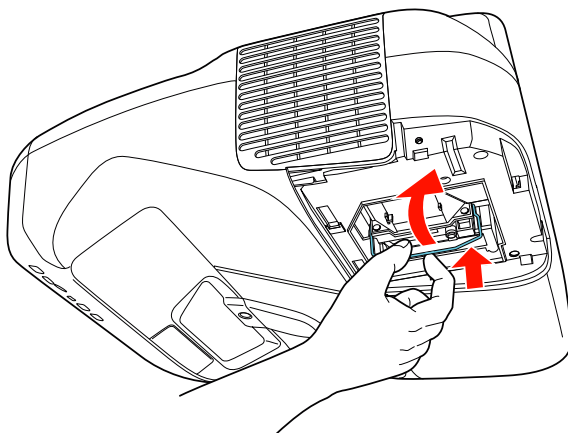
6. Levante o prendedor da lâmpada e remova-a com cuidado para fora do projetor.



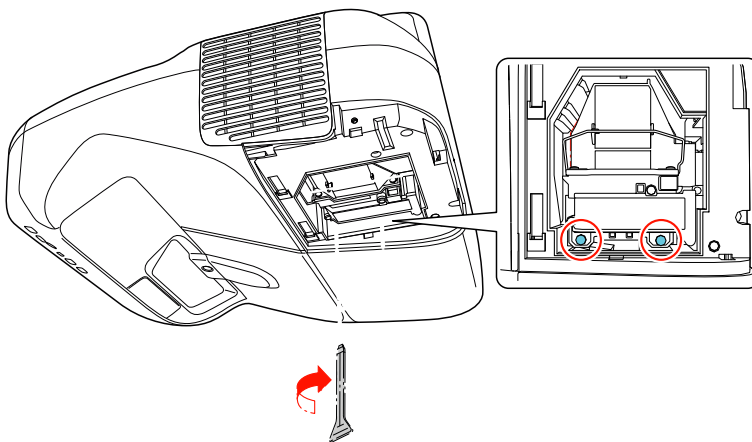
Observação: (Hg) A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não a jogue no lixo comum.

7. Insira a nova lâmpada no projetor cuidadosamente, ao longo do trilho de guia. Caso não se encaixe com facilidade, verifique se está na posição certa. Abaixe a alça.

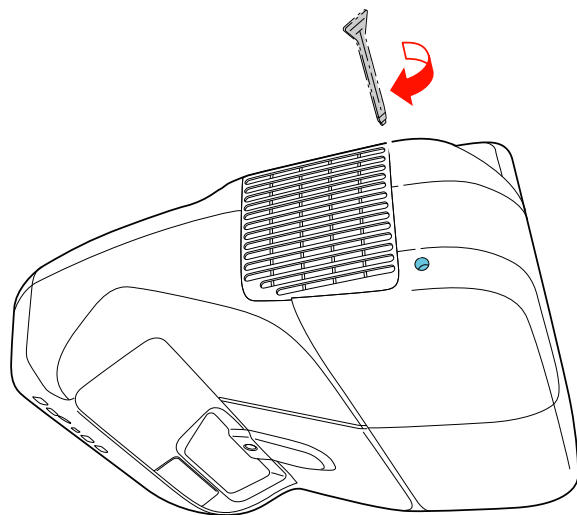
Cuidado: Não toque em nenhuma parte de vidro para evitar que a lâmpada falhe prematuramente.



8. Aperte os parafusos para fixar a lâmpada.



9. Recoloque a tampa da lâmpada e aperte o parafuso para prendê-la no lugar.



Observação: Certifique-se de que a tampa da lâmpada esteja instalada firmemente ou a lâmpada não acenderá.

Reinicie o contador da lâmpada para que ele conte o tempo de uso da nova lâmpada.

Tema principal: [Manutenção da lâmpada do projetor](#)

Tarefas relacionadas

[Desligar o projetor](#)

[Reinicialização do temporizador da lâmpada](#)

Reinicialização do temporizador da lâmpada

Você precisa reiniciar o contador da lâmpada depois de substituí-la para eliminar a mensagem de substituição e para que a contagem de uso seja correta.

Observação: Não reinicie o temporizador da lâmpada se não a tiver substituído, para evitar informação incorreta de uso.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Reiniciar** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Reinic. Horas Lâmpada** e aperte **Enter**.
Você verá uma mensagem perguntando se deseja reiniciar as horas da lâmpada.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

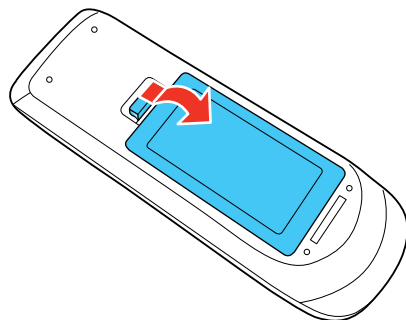
Tema principal: [Manutenção da lâmpada do projetor](#)

Substituição das pilhas do controle remoto

O controle remoto utiliza duas pilhas alcalinas ou de manganês de tamanho AA. Troque as pilhas assim que a carga acabar.

Cuidado: Use apenas o tipo de pilhas especificado neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes ou misture pilhas novas e velhas.

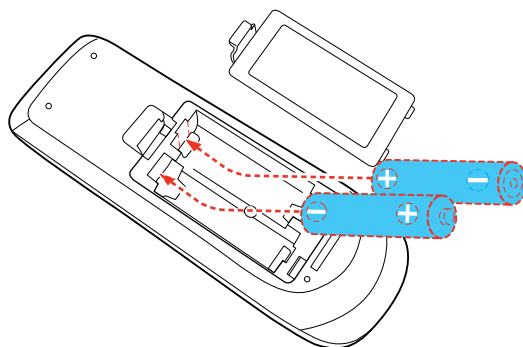
1. Abra a tampa do compartimento de pilhas conforme mostrado.



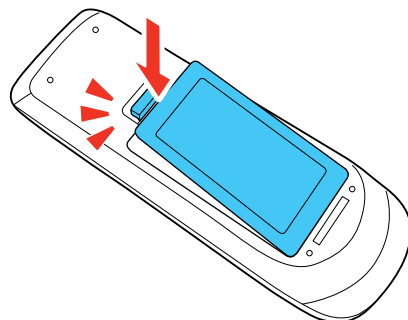
2. Remova as pilhas velhas.

Aviso: Se a pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como + e - na posição mostrada.



4. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.



Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; elas podem causar asfixia e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

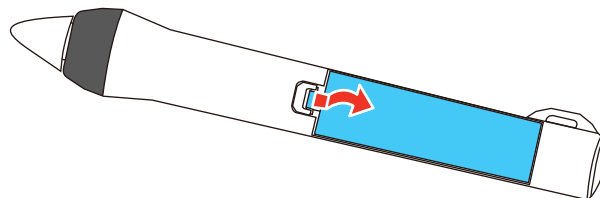
Substituição da pilha da caneta interativa

Cada caneta utiliza uma pilha AA alcalina ou uma pilha recarregável Sanyo Eneloop. Troque a pilha assim que a carga acabar.

Quando a pilha está fraca, a luz da caneta pisca quando você liga o botão. Quando a bateria se esgota, a luz da caneta se apaga.

Cuidado: Use apenas os tipos de pilha especificados neste manual.

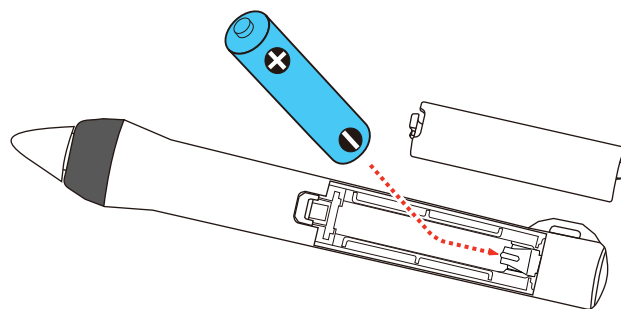
1. Abra a tampa do compartimento da pilha conforme mostrado.



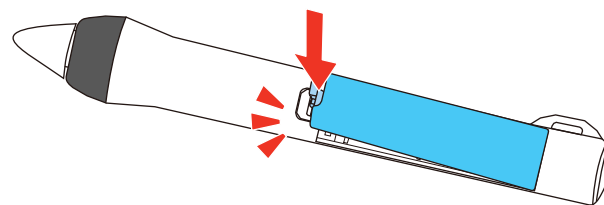
2. Remova a pilha velha.

Aviso: Se a pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como + e – na posição mostrada.



4. Recoloque a tampa do compartimento da pilha, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "clique".



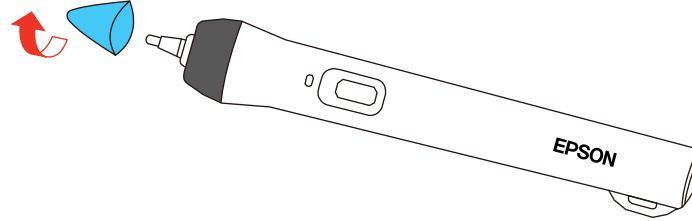
Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças; elas podem causar asfixia e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

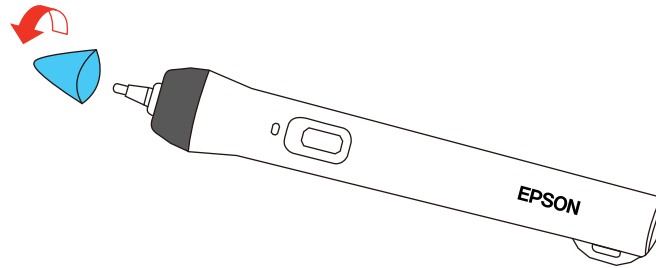
Substituição das pontas das canetas interativas

Se a ponta da caneta for danificada ou não funcionar corretamente, você pode substituí-la.

1. Torça a ponta da caneta para removê-la.



2. Torça a nova ponta para encaixá-la.



Tema principal: [Manutenção do projetor](#)

Transporte do projetor

O projetor contém peças de precisão e algumas delas são de vidro. Siga estas instruções para transportar, despachar ou armazenar o projetor com segurança:

- Remova os equipamentos conectados ao projetor.
- Ao transportar o projetor por uma longa distância ou como bagagem despachada, embale-o em uma caixa firme, com amortecimento ao redor, e marque a caixa como "Frágil".
- Quando despachar o projetor para conserto, coloque-o em sua embalagem original, se possível, ou use materiais equivalentes com proteção ao redor do projetor. Marque a caixa como "Frágil".

Observação: A Epson não se responsabiliza por qualquer dano ocorrido durante o transporte.

Tema principal: [Manutenção e transporte do projetor](#)

Solução de problemas

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor.

[Dicas para problemas de projeção](#)

[Luzes de estado do projetor](#)

[Uso da ajuda do projetor](#)

[Soluções para problemas de imagem ou som](#)

[Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

[Resolução de problemas de interatividade](#)

[Resolução de problemas de rede](#)

[Onde obter ajuda](#)

Dicas para problemas de projeção

Se o projetor não estiver funcionando corretamente, tente desligá-lo e desconectá-lo. Em seguida, conecte novamente o cabo e ligue o projetor.

Se isso não resolver o problema, verifique o seguinte:

- As luzes no projetor podem indicar o problema.
- As soluções neste manual podem ajudá-lo a resolver muitos problemas.

Se nenhuma destas soluções ajudar, você pode contactar a Epson para obter suporte técnico.

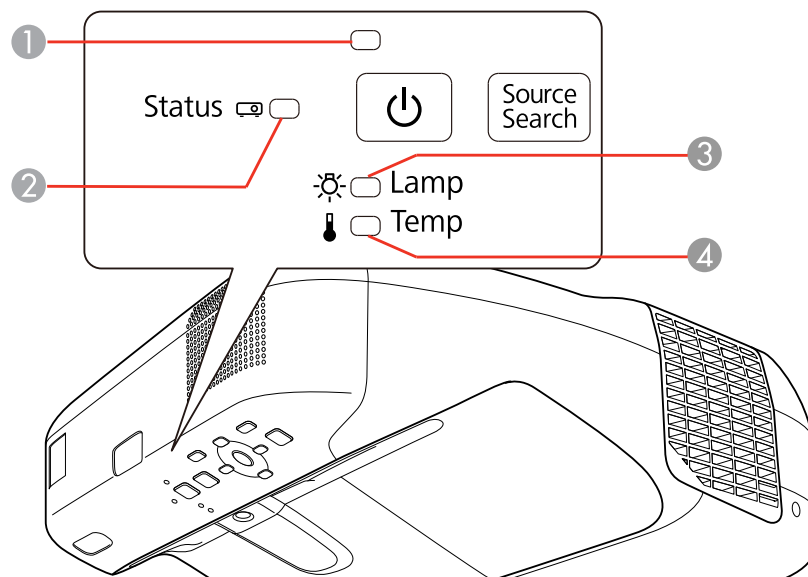
Tema principal: [Solução de problemas](#)

Referências relacionadas

[Luzes de estado do projetor](#)

Luzes de estado do projetor

As luzes do projetor indicam as condições do equipamento e informam a ocorrência de problemas. Verifique o estado e cor das luzes e procure por uma solução na tabela aqui.



- 1 Luz de energia
- 2 Luz Status
- 3 Luz Lamp (lâmpada)
- 4 Luz Temp (temperatura)

Luz de energia	Luz Status	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Estado e solução
Azul	Azul	Apagada	Apagada	Operação normal.

Luz de energia	Luz Status	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Estado e solução
Azul	Piscando azul	Apagada	Apagada	Aquecendo. Espere a imagem aparecer. Desligando. (Quando a luz Status parar de piscar, você pode desconectar o projetor da tomada.)
Azul	Apagada	Apagada	Apagada	Em modo de espera ou repouso. Modo de monitoramento de rede. O projetor está sendo monitorado e controlado através da rede.
Apagada	Piscando azul	Apagada	Laranja	O projetor sobreaqueceu e desligou. Deixe-o desligado para esfriar. Depois de aproximadamente cinco minutos, faça o seguinte: • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruídos por objetos. • Limpe ou troque o filtro de ar. • Se estiver usando o projetor em altitudes elevadas, ative a opção Modo Alta Altitude. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Luz de energia	Luz Status	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Estado e solução
Apagada	Piscando azul	Laranja	Apagada	Há um problema com a lâmpada. • Verifique se a lâmpada está queimada, quebrada ou instalada incorretamente. Reinstale ou substitua a lâmpada, se necessário. • Limpe ou troque o filtro de ar. • Se estiver usando o projetor em altitudes elevadas, ative a opção Modo Alta Altitude. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Piscando azul	Varia	Piscando laranja	Varia	Substitua a lâmpada em breve para evitar danos. Não continue a usar o projetor.
Apagada	Piscando azul	Apagada	Piscando laranja	Há um problema com um ventilador ou sensor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Apagada	Piscando azul	Piscando laranja	Piscando laranja	Erro de Iris Automática. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Luz de energia	Luz Status	Luz Lamp (lâmpada)	Luz Temp (temperatura)	Estado e solução
Apagada	Piscando azul	Laranja	Laranja	Erro de energia. Desligue e desconecte o projetor, e entre em contato com a Epson para obter ajuda. Erro de detecção de obstáculo. Uma mensagem é exibida indicando que por razões de segurança é necessário que remova obstáculos que estejam bloqueando a lente. • Remova quaisquer obstáculos. • Limpe o sensor de obstáculo. • Se o erro de detecção persistir, desligue e desconecte o projetor, e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Apagada	Piscando azul	Piscando laranja	Apagada	Erro interno do projetor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Observação: Se as luzes exibirem um padrão não indicado aqui, desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Uso da ajuda do projetor

Você pode exibir informação para ajudá-lo a resolver problemas comuns usando o sistema de ajuda do projetor.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Help** do projetor ou do controle remoto.

O menu de ajuda é exibido.

3. Use os botões de seta para cima e para baixo para selecionar o problema que deseja resolver.

Observação: Você também pode exibir recomendações de ajuste de imagem se apertar o botão de seta para a esquerda.

4. Aperte **Enter** para ver as soluções.
5. Quando terminar, siga uma destas sugestões:
 - Para selecionar outro problema que deseja solucionar, aperte **Esc**.
 - Para sair do sistema de ajuda, pressione o botão **Help**.

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Soluções para problemas de imagem ou som

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas com imagens projetadas ou com o som.

[Soluções para quando a imagem não aparecer](#)

[Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB](#)

[Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer](#)

[Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer](#)

[Soluções para quando somente parte da imagem aparecer](#)

[Soluções para quando a imagem não estiver retangular](#)

[Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática](#)

[Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada](#)

[Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos](#)

[Soluções para problemas de som](#)

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Soluções para quando a imagem não aparecer

Se nenhuma imagem aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para ver se a imagem não foi temporariamente desativada.
- Certifique-se de que todos os cabos necessários estejam conectados firmemente e de que o projetor e as fontes de vídeo conectadas estejam ligados.
- Aperte o botão de energia do projetor para sair do modo de repouso ou espera. Além disso, veja se o computador conectado está no modo de repouso ou exibindo um protetor de tela.

- Verifique as configurações no menu Sinal para certificar-se de que elas estejam corretas para a fonte de vídeo sendo usada.
- Ajuste a configuração de **Brilho** ou selecione **Normal** como a configuração de consumo de energia.
- Verifique a configuração **Visor** para certificar-se de que a opção **Mensagem** esteja configurada como **Activado**.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões de painel de controle, os botões podem estar travados. Destrave os botões.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões no controle remoto, certifique-se de que os receptores do controle remoto estejam ativados.
- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desative as funções DirectX.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Tarefas relacionadas

[Desbloqueio dos botões do projetor](#)

[Seleção de uma fonte de imagem](#)

Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB

Se nenhuma imagem aparecer ou se a imagem aparecer incorreta ao usar a função de exibição USB, tente as seguintes soluções:

- Aperte o botão **Source Search** no controle remoto ou na unidade de controle, depois selecione **USB Display**.
- Verifique se o software de exibição USB foi instalado corretamente. Instale-o manualmente, se necessário.
- Certifique-se de que a opção **USB Type B** no menu Avançado está configurada como uma das opções de **USB Display**.
- Com o Mac OS X, selecione o ícone **USB Display** no Dock ou da pasta **Aplicativos**.
- Mude a resolução do computador para 1280 × 800.

- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desligue funções DirectX.
- Se o cursor do mouse piscar, selecione **Torne mais suave o movimento do ponteiro do mouse** no programa de definições do Epson USB Display em seu computador (opção não disponível com Windows 2000).
- Desative a opção **Transferir janela de camada** no programa Epson USB Display no seu computador.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção de uma fonte de imagem](#)

Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Se a mensagem “Sem Sinal” aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão **Source Search** e aguarde alguns segundos até a imagem aparecer.
- Ligue o computador ou a fonte de vídeo conectada e aperte Play para iniciar a apresentação, se necessário.
- Verifique a conexão do projetor com as fontes de vídeo.
- Caso tenha conectado um laptop ao projetor, verifique se o equipamento está configurado para exibir imagens em um monitor externo.
- Se necessário, desligue o projetor e o computador ou fonte de vídeo conectada e depois volte a ligá-los.

[Exibição a partir de um laptop PC](#)

[Exibição a partir de um laptop Mac](#)

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Tarefas relacionadas

[Seleção de uma fonte de imagem](#)

Temas relacionados

[Conexão a fontes de computador](#)

[Conexão a fontes de vídeo](#)

Exibição a partir de um laptop PC

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop PC, você precisa configurar o laptop para exibir em um monitor externo.

1. Aperte e segure a tecla **Fn** do laptop e aperte a tecla marcada com um ícone de monitor ou **CRT/CLD**. (Veja o manual do laptop para detalhes.) Espere alguns segundos até que a imagem apareça.
2. Para exibir tanto no monitor do laptop como no projetor, tente apertar as mesmas teclas mais uma vez.
3. Se a mesma imagem não for exibida no laptop e no projetor, verifique o utilitário **Monitor** do Windows para certificar-se de que a porta de monitor externa está ativada e que o modo de desktop estendido está desativado. (Consulte o manual do computador ou do Windows para instruções.)
4. Se necessário, verifique as configurações da placa de vídeo e defina a opção de exibição múltipla como **Espelhar** ou **Duplicar**.

Tema principal: [Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer](#)

Exibição a partir de um laptop Mac

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop Mac, você precisa configurar o laptop para exibir imagem espelhada. (Veja o manual do laptop para detalhes.)

1. Abra o utilitário **Preferências do Sistema** e selecione **Monitores**.
2. Clique na guia **Organização**.
3. Selecione a opção **Espelhar Monitores**.

Tema principal: [Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer](#)

Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer

Se a mensagem “Não suportado” aparecer, tente o seguinte:

- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal.
- Certifique-se de que a resolução de exibição do computador não exceda a resolução do projetor e o limite de frequência. Se necessário, selecione uma resolução diferente para o seu computador. (Veja o manual do computador para detalhes.)

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

Soluções para quando somente parte da imagem aparecer

Se somente parte da imagem do computador aparecer, tente o seguinte:

- Pressione o botão **Auto** do controle remoto para otimizar o sinal de imagem.
- Tente ajustar a posição da imagem usando a configuração de menu **Posição**.
- Pressione o botão **Aspect** no controle remoto para selecionar um parâmetro diferente.
- Se você deu zoom na imagem usando os botões **E-Zoom**, aperte o botão **Esc** até que o projetor retorne ao tamanho inteiro da imagem.
- Verifique as configurações de exibição do computador para desativar a exibição em dois monitores e configurar a resolução dentro dos limites do projetor. (Veja o manual do computador para detalhes.)
- Verifique a resolução para os seus arquivos de apresentação para ver se eles foram criados com uma resolução diferente daquela sendo usada para a projeção. (Veja a ajuda do software para detalhes.)

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

Tarefas relacionadas

[Mudança da relação de aspecto da imagem](#)

[Ampliação e redução de imagens](#)

Soluções para quando a imagem não estiver retangular

Se a imagem projetada não estiver retangular, tente as seguintes soluções:

- Se o projetor não estiver montado na parede ou no teto, coloque-o diretamente em frente à tela e centralizado, se possível.
- Se ajustou a altura do projetor usando os pés dele, aperte os botões de keystone no projetor para ajustar o formato da imagem (BrightLink Pro 1420Wi).
- Ajuste a configuração **Quick Corner** ou **Keystone** para corrigir o formato da imagem.

Observação: O ajuste das configurações de Quick Corner e Keystone pode afetar o foco e a calibragem da caneta.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Tarefas relacionadas

[Correção do formato da imagem com os botões Keystone](#)

Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática

Se a imagem projetada tiver uma aparência de interferência eletrônica (ruído) ou estática, tente o seguinte:

- Verifique os cabos conectando o seu computador ou fonte de vídeo ao projetor. Eles devem:
 - Estar separados do cabo de eletricidade para prevenir interferência
 - Estar conectados firmemente nas extremidades
 - Não estar conectados a um cabo de extensão
 - Ter um comprimento não maior do que 3 metros para cabos VGA/computador ou de 7,3 metros para cabos HDMI
- Verifique as configurações no menu de Sinal do projetor para certificar-se de que elas correspondem à fonte de vídeo.
- Selecione uma configuração de resolução de vídeo e uma taxa de renovação compatíveis com o projetor.
- Tente usar um cabo diferente.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Formatos de vídeo compatíveis](#)

Temas relacionados

[Conexão a fontes de computador](#)

[Conexão a fontes de vídeo](#)

Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada

Se a imagem projetada estiver embaçada ou borrada, tente as seguintes soluções:

- Ajuste o foco da imagem.
- Cheque o vidro da tampa do projetor para ver se há condensação.

Observação: Para evitar condensação na lente depois de trazer o projetor de um ambiente frio, deixe o projetor aquecer à temperatura ambiente antes de usá-lo.

- Posicione o projetor próximo da tela e diretamente em frente a ela.
- Posicione o projetor de modo que o ângulo de ajuste do efeito trapézio não seja tão grande que distorça a imagem.
- Ajuste a configuração da opção **Nitidez** para melhorar a qualidade da imagem.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as funções de alinhamento e sincronização. Se a imagem continuar embaçada ou tiver faixas, exiba uma imagem uniforme na tela e ajuste manualmente as configurações de **Alinhamento** e **Sinc.**
- Se estiver projetando de um computador, use uma resolução menor.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

Tarefas relacionadas

[Ajuste do foco da imagem](#)

Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos

Se a imagem projetada estiver muito escura ou clara, ou as cores estiverem incorretas, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para experimentar modos de cor diferentes para a imagem e ambiente de projeção.
- Cheque as configurações de fonte de vídeo.
- Ajuste as configurações disponíveis no menu Imagem para a fonte de entrada atual, como **Brilho**, **Contraste**, **Cor**, **Ajuste de cor** e/ou **Saturação de cor**.
- Certifique-se de que selecionou corretamente o **Sinal entrada** ou **Sinal Vídeo** no menu Sinal, se disponível para a sua fonte de imagem.
- Certifique-se de que todos os cabos estejam conectados firmemente ao projetor e ao dispositivo de vídeo. Se você conectou cabos longos, tente conectar cabos mais curtos.
- Se estiver usando a configuração de consumo de energia **ECO**, tente selecionar **Normal** nos menus do projetor.
- Posicione o projetor próximo à tela.
- Se a imagem estiver escurecendo progressivamente, pode ser necessário substituir a lâmpada do projetor.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem](#)

[Configuração de sinal de entrada - menu Sinal](#)

[Configuração de opções do projetor - menu ECO](#)

Temas relacionados

[Conexão a fontes de computador](#)

[Conexão a fontes de vídeo](#)

Soluções para problemas de som

Se não houver som ou o volume estiver muito baixo ou muito alto, tente as seguintes soluções:

- Ajuste as configurações de volume do projetor.
- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para voltar a reproduzir o vídeo e o áudio se eles foram parados temporariamente.
- Aperte o botão **Source Search** para mudar para a fonte de entrada correta, se necessário.
- Verifique a fonte de computador ou vídeo para certificar-se de que o volume esteja alto o suficiente e que a saída de áudio esteja configurada para a fonte correta.
- Verifique a conexão do cabo de áudio entre o projetor e a fonte de vídeo.
- Se não ouvir o som de uma fonte HDMI, configure o dispositivo conectado para saída PCM.
- Certifique-se de que qualquer cabo de áudio conectado esteja marcado como “Sem resistência”.
- Se estiver usando a função USB Display, ative a configuração de **Envio de áudio para o projector** no programa Epson USB Display no seu computador.
- Se você estiver usando um Mac e não ouvir o som de uma fonte HDMI, certifique-se o seu Mac suporta áudio através da porta HDMI. Se não, você precisa conectar um cabo de áudio.
- Se você quiser usar uma fonte de áudio conectada quando o projetor estiver desligado, configure a opção **Modo de espera** como **Comunic. Activada** e a opção **Saída A/V** como **Sempre**.
- Se você quiser usar uma entrada de áudio conectada quando o projetor estiver desligado, configure a opção **Modo de espera** como **Espera de A/V**.
- Se você ligar o projetor imediatamente após o desligar, os ventiladores podem trabalhar em alta velocidade momentaneamente e causar um som inesperado. Isso é normal.

Tema principal: [Soluções para problemas de imagem ou som](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu ECO](#)

Tarefas relacionadas

[Desativação temporária da imagem e do som](#)

Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas operando o projetor ou o controle remoto.

[Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor](#)

[Soluções para problemas com o controle remoto](#)

[Soluções para problemas de senha](#)

[Soluções para quando a fonte não puder ser trocada](#)

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor

Se o projetor não ligar quando apertar o botão de energia ou se ele desligar repentinamente, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o cabo de alimentação esteja conectado firmemente ao projetor e a uma tomada elétrica.
- Os botões do projetor podem estar travados para segurança. Destrave os botões ou use o controle remoto para ligar o projetor.
- O cabo de alimentação pode estar com defeito. Desconecte o cabo e entre em contato com a Epson.
- Se a lâmpada do projetor apagar repentinamente, ele pode ter entrado em modo de espera depois de um período de inatividade. Aperte o botão de energia para acordar o projetor.
- Se a lâmpada do projetor apagar e as luzes de energia e Temp estiverem vermelhas, o projetor sobreaqueceu e desligou. Veja as soluções para este estado da luz.
- Se o botão de energia no controle remoto não ligar o projetor, cheque as pilhas e certifique-se de que a configuração **Sensor Ctrl Remoto** está ativada no menu do projetor, se disponível.

Tema principal: [Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

Referências relacionadas

[Luzes de estado do projetor](#)

[Configuração de opções do projetor - menu Definição](#)

Tarefas relacionadas

[Desbloqueio dos botões do projetor](#)

Soluções para problemas com o controle remoto

Se o projetor não responder aos comandos do controle remoto, tente o seguinte:

- Verifique se as pilhas do controle remoto estão instaladas corretamente e estão carregadas. Se necessário, substitua as pilhas.
- Certifique-se de que está usando o controle remoto dentro do ângulo de recepção e de alcance do projetor.
- Certifique-se de que o projetor não está aquecendo ou desligando.
- Verifique se um dos botões do controle remoto está preso, fazendo com que ele entre em modo de repouso. Solte o botão para acordar o controle remoto.
- Luzes fortes fluorescentes, luz solar direta ou sinais de dispositivos com infra-vermelho podem interferir com os receptores de controle remoto do projetor. Diminua a intensidade da luz ou mova o projetor para que fique longe da luz solar ou de equipamento que possa estar causando interferência.
- Se disponível, desative um dos receptores do controle remoto no sistema de menu do projetor ou cheque se todos os receptores não estão desligados.
- Se você designou um número de ID ao controle remoto para operar múltiplos projetores, você pode ter que verificar ou modificar a configuração de ID (esta função não está disponível em todos os projetores).
- Caso tenha perdido o controle remoto, você pode adquirir outro de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: [Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

Referências relacionadas

[Operação do controle remoto](#)

Tarefas relacionadas

[Substituição das pilhas do controle remoto](#)

Soluções para problemas de senha

Se não conseguir digitar ou não lembrar a senha, tente o seguinte:

- Você pode ter ativado a proteção por senha sem ter determinado uma senha primeiro. Tente digitar **0000** usando o controle remoto.

- Se você digitar a senha errada muitas vezes e uma mensagem aparecer exibindo um código, anote o código e entre em contato com a Epson. Não tente digitar a senha novamente. Forneça o código apresentado e prova de compra para obter assistência para destravar o projetor.
- Se você perder o controle remoto, não poderá digitar a senha. Adquira outro através de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: [Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

Conceitos relacionados

[Recursos de segurança do projetor](#)

Soluções para quando a fonte não puder ser trocada

Se você tiver problemas para trocar de fonte, certifique-se de que o projetor não está abrindo uma imagem, escaneando, salvando ou imprimindo ao mesmo tempo. Feche todos os menus e caixas de diálogo do projetor. Esses processos podem levar tempo para concluir e a fonte não pode ser trocada durante o processo.

Tema principal: [Soluções para problemas de operação do projetor ou do controle remoto](#)

Resolução de problemas de interatividade

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do sistema interativo.

[Soluções para quando uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function](#)

[Soluções para quando as canetas interativas não funcionam](#)

[Soluções para quando a posição da caneta interativa não for precisa](#)

[Soluções para quando a calibragem manual não funciona](#)

[Soluções para quando a caneta interativa ficar lenta ou difícil de usar](#)

[Soluções para quando as canetas interativas causam interferências ou têm efeitos indesejados](#)

[Soluções para quando a interatividade por toque digital não funciona](#)

[Soluções para problemas de captura, impressão, salvamento ou escaneamento](#)

[Soluções para quando a opção de Tinta não aparecer no Microsoft Office](#)

[Soluções para quando a caneta não funciona em rede ou as barras de tarefas não aparecem](#)

[Soluções para quando o horário está incorreto nas configurações de quadro branco](#)

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Soluções para quando uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function

Se uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function, entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Soluções para quando as canetas interativas não funcionam

Se as canetas interativas não funcionam, tente as seguintes soluções:

- As canetas desligam automaticamente se esquecer de desligá-las. Toque a ponta da caneta ou aperte o botão de energia/função para ligar a caneta.
- Verifique se você não está cobrindo a parte preta perto da ponta da caneta.
- Certifique-se que nada está bloqueando o sinal entre a caneta e o receptor de caneta interativa no projetor.
- Tente segurar a caneta em um ângulo diferente, de modo que sua mão não esteja bloqueando o sinal.
- Certifique-se de que a cobertura do cabo está colocada no lugar para evitar que os cabos bloqueiem o sinal.
- Verifique se a pilha da caneta tem energia suficiente. Tente substituir a pilha.
- Se você está projetando a partir de um computador, verifique se o cabo USB está conectado ao computador e ao projetor.
- Diminua as luzes da sala e apague quaisquer luzes fluorescentes. Verifique se a superfície de projeção e o receptor da caneta não estão sob luz solar direta ou outras fontes de luz intensa.
- Remova qualquer tipo de luz decorativa que esteja ao redor do projetor ou na superfície de projeção.
- Se a ponta da caneta estiver desgastada ou danificada, você pode precisar substituí-la.
- Verifique se o receptor da caneta interativa no projetor está limpo e sem poeira.
- Certifique-se que não há interferência de controles remotos infravermelhos, mouse ou microfones infravermelhos.
- Certifique-se que a opção **USB Type B** no menu Avançado está definida como **Easy Interactive Function** ou como **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Certifique-se de que calibrou o sistema. Tente recalibrar.
- Se você está projetando a partir de um computador laptop, verifique se a bateria tem carga suficiente ou conecte o laptop a uma tomada elétrica.

- Certifique-se de que as configurações **Modo de caneta** e **Modo Oper. Caneta** estão definidas corretamente nas opções **Easy Interactive Function** no menu Avançado.
- Se estiver usando múltiplos projetores na mesma sala, modifique a configuração de **Distânc. Projetores** em **Easy Interactive Function > Avançado** no menu Avançado.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Tarefas relacionadas

[Substituição das pontas das canetas interativas](#)

[Substituição da pilha da caneta interativa](#)

Soluções para quando a posição da caneta interativa não for precisa

Se a posição da caneta não for a mesma que a do ponteiro do mouse, tente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que calibrou o sistema. Tente fazer a calibragem manual.
- Certifique-se de que a cobertura do cabo está colocada no lugar para evitar que os cabos bloqueiem o sinal.
- Tente ajustar a área de operação da caneta.
- Se você usa o botão **E-Zoom +** no controle remoto para ampliar a imagem, a posição da caneta não é precisa. Quando você retornar a imagem ao tamanho original, a posição deve ficar correta.
- Em modo Interativo com PC (no menu Avançado > Avançado), desative **Autoajuste da Área** e selecione **Ajuste Man. da Área**.
- Tente mudar a resolução do computador para 1280 × 800.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Conceitos relacionados

[Calibragem da caneta](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Tarefas relacionadas

[Ajuste da área de operação da caneta](#)

[Ampliação e redução de imagens](#)

[Remoção e colocação da cobertura dos cabos](#)

Soluções para quando a calibragem manual não funciona

Se você está tendo problemas para calibrar manualmente, tente as seguintes soluções:

- Se o círculo não se move para a próxima posição ou ele se move automaticamente, diminua ou apague todas as luzes brilhantes perto da superfície de projeção.
- Verifique se o projetor não está muito perto da superfície de projeção.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Soluções para quando a caneta interativa ficar lenta ou difícil de usar

Se as canetas estão difíceis de usar ou respondem muito lentamente, tente as seguintes soluções:

- Para facilitar a operação, mantenha a caneta perpendicular à superfície de projeção.
- Para o melhor desempenho, conecte seu computador ao projetor usando um cabo VGA ou HDMI para vídeo e o cabo USB para a interatividade.
- Se estiver usando um computador, tente configurar a resolução de tela para 1280 × 800.
- Se você estiver usando USB Display no Windows, você pode precisar desativar o Windows Aero nas Definições do Epson USB Display no seu computador.
- Se estiver projetando em rede, consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções de ajuste de funcionamento.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Tarefas relacionadas

[Uso das canetas](#)

Soluções para quando as canetas interativas causam interferências ou têm efeitos indesejados

Se as canetas estiverem causando interferência ou efeitos indesejados, tente as seguintes soluções:

- Quando as duas canetas forem usadas da mesma vez, certifique-se de mantê-las a 10 cm uma da outra.
- Desligue as canetas quando elas não estiverem em uso.
- Não descanse as canetas na área da imagem da mesa interativa, para evitar interferência com o mouse do computador.
- Tente mudar a configuração de **Núm. Usuários Caneta** de **Um Usuário** para **Dois Usuários**. (BrightLink Pro 1420Wi)

- Desative a função de aproximação da caneta.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Soluções para quando a interatividade por toque digital não funciona

Se a interatividade por toque digital não funcionar (BrightLink Pro 1430Wi), tente estas soluções:

- Certifique-se de que a unidade de toque esteja instalada corretamente e de que o cabo de energia esteja conectado corretamente. Consulte o *Manual de instalação* do suporte de montagem para mais detalhes.
- Se a luz na unidade de toque não estiver acesa, cheque as configurações de **Conf.Conf Unid. Toque** na opção **Easy Interactive Function** no menu Avançado e certifique-se de que a configuração **Energia** está definida como **Activado**.
- Ajuste o ângulo na unidade de toque.
- Certifique-se de que não há obstáculos (como cabos ou bandejas de caneta) entre as portas de difusão do laser da unidade de toque e a superfície de projeção.
- Remova qualquer tipo de luz decorativa que esteja ao redor do projetor ou na superfície de projeção.
- Certifique-se de que não há interferência de controles remotos infravermelhos, mouse ou microfones infravermelhos.
- Certifique-se de que fez a calibragem da caneta e do toque digital. Tente recalibrar.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Conceitos relacionados

[Calibragem da caneta](#)

Tarefas relacionadas

[Ajuste do ângulo da unidade de toque](#)

[Calibragem para interatividade com toque digital](#)

Soluções para problemas de captura, impressão, salvamento ou escaneamento

Se tiver problemas para capturar e colar, imprimir, salvar ou escanear, tente o seguinte:

- Se iniciar um processo usando uma das canetas, você deve completá-lo usando a caneta. Se você começar usando o controle remoto ou a unidade de controle, você deve completar o processo usando o controle remoto ou a unidade de controle.

- Se tiver problemas para colar uma imagem capturada, certifique-se de que a imagem não está protegida.
- Se um quadro preto aparecer ao redor de uma imagem colada, pode ser que a imagem tenha sido movida ou redimensionada.
- Se tiver problemas para imprimir ou escanear, certifique-se de que a impressora não está sem tinta, obstruída ou em algum estado de erro.
- Para imprimir ou escanear em USB, certifique-se de que um cabo USB está conectado entre a porta **USB-A** do projetor e a porta **USB-B** da unidade de controle. Certifique-se de que outro cabo USB está conectado entre a porta **Printer** na unidade de controle e a impressora.
- Para imprimir ou escanear com USB, tente conectar um cabo USB diferente e certifique-se de que os cabos tenham menos de 4,9 metros de comprimento.
- Conecte somente uma impressora ou dispositivo multifuncional por vez e certifique-se de que o dispositivo é suportado pelo projetor.
- Verifique as **Configurações do quadro branco** no menu Avançado.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

[Tipos de impressoras suportadas](#)

Tarefas relacionadas

[Conexão de uma impressora à unidade de controle](#)

Soluções para quando a opção de Tinta não aparecer no Microsoft Office

Se **Iniciar Escrita à Tinta** não aparecer na guia Revisão no seu aplicativo do Microsoft Office, tente esta solução.

Abra o menu Avançado do projetor e modifique as seguintes configurações em **Easy Interactive Function**:

BrightLink Pro 1420Wi:

- Configure a opção **Núm. Usuários Caneta** como **Um Usuário**.
- Configure a opção **Modo Oper. Caneta** como **Caneta**.

BrightLink Pro 1430Wi:

Mude a configuração **Modo Oper. Caneta**.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Soluções para quando a caneta não funciona em rede ou as barras de tarefas não aparecem

Se tiver problemas para usar a caneta com uma conexão de rede ou se as barras de tarefa não aparecerem na sua imagem projetada, tente o seguinte:

- Se estiver usando o software EasyMP Network Projection, selecione **Definir opções** e depois certifique-se de que a opção **Utilize a Caneta Interactiva** está ativada. Além disso, selecione a guia **Ajustar desempenho** e selecione **Transferir janela de camada**.
- Se estiver usando a chave Quick Wireless Connection USB Key, inicie o programa Definições Epson Quick Wireless Connections no seu computador, selecione a guia **Definições gerais** e depois certifique-se de que a opção **Utilize a Caneta Interactiva** está ativada. Além disso, selecione a guia **Ajustar desempenho** e selecione **Transferir janela de camada**.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Soluções para quando o horário está incorreto nas configurações de quadro branco

Se o horário estiver incorreto nas configurações de armazenamento interno para o modo de quadro branco, você pode ter que atualizar as configurações de **Hora/Config. Progr.** no menu Avançado.

Tema principal: [Resolução de problemas de interatividade](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Resolução de problemas de rede

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor em uma rede.

[Solução para quando a autenticação sem fios falha](#)

[Soluções para quando não conseguir acessar o projetor através da rede](#)

[Soluções para quando os alertas de rede por email não são recebidos](#)

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Solução para quando a autenticação sem fios falha

- Se as configurações sem fio estiverem corretas, mas a autenticação falhar, poder ser necessário atualizar as configurações **Hora/Config. Progr.** no menu Avançado.

- Cheque as configurações de Segurança e a senha no menu de configuração de rede.

Tema principal: [Resolução de problemas de rede](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

[Configuração de rede do projetor - menu Rede](#)

Soluções para quando não conseguir acessar o projetor através da rede

Se não conseguir acessar o projetor através de um navegador da web, certifique-se de que está usando a ID e senha corretas (sensíveis a letras maiúsculas e minúsculas).

- Para a ID de usuário, digite **EPSONWEB**. (Você não pode mudar a ID de usuário.)
- Para a senha, digite a senha determinada no menu Rede do projetor. A senha padrão é **admin**.
- Certifique-se de que tem acesso à rede e que o projetor está ligado.

Observação: A ID de usuário e senha são sensíveis a letras maiúsculas e minúsculas.

Tema principal: [Resolução de problemas de rede](#)

Tarefas relacionadas

[Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador da web](#)

Soluções para quando os alertas de rede por email não são recebidos

Se você não receber um e-mail alertando-o de problemas com o projetor em rede, tente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que o projetor está ligado e conectado à rede corretamente. (Se um erro desativar o projetor, ele não poderá enviar um e-mail.)
- Certifique-se de que configurou o alerta por e-mail corretamente no menu Correio ou no software de rede.

Tema principal: [Resolução de problemas de rede](#)

Referências relacionadas

[Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede](#)

Tarefas relacionadas

[Configuração dos alertas de email do projetor em rede](#)

Onde obter ajuda

Se você precisar entrar em contato com a Epson para obter serviços de suporte técnico, use as seguintes opções:

Suporte pela Internet

Visite o site de suporte no endereço global.latin.epson.com/Suporte para obter soluções para problemas comuns. É possível fazer o download de utilitários e documentação, consultar as perguntas frequentes e soluções de problemas ou enviar um e-mail para a Epson com suas perguntas.

Converse com um representante de suporte

Antes de ligar para o suporte, tenha em mãos as seguintes informações:

- Nome do produto
- Número de série do produto (localizado na parte inferior ou traseira do projetor, ou no sistema de menus)
- Comprovante de compra (nota da loja) e data da compra
- Configuração do computador ou vídeo
- Descrição do problema

E ligue para:

País	Telefone
Argentina	(54 11) 5167-0300 0800-288-37766
Bolívia*	800-100-116
Brasil	Capitais e regiões metropolitanas: 4003-0376 Outras regiões: 0800-880-0094
Chile	(56 2) 2484-3400
Colômbia	Bogotá: (57 1) 523-5000 Outras cidades: 018000-915235
Costa Rica	800-377-6627
Equador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570

País	Telefone
Guatemala*	1-800-835-0358
Honduras**	800-0122 Código: 8320
México	Cidade do México: (52 55) 1323-2052 Outras cidades: 01-800-087-1080
Nicarágua*	00-1-800-226-0368
Panamá*	00-800-052-1376
Paraguai	009-800-521-0019
Peru	Lima: (51 1) 418-0210 Outras cidades: 0800-10126
República Dominicana*	1-888-760-0068
Uruguai	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

*Entre em contato com a companhia telefônica local para chamar este número gratuito de um celular.

** Disque os primeiros 7 dígitos, aguarde uma mensagem e, em seguida, digite o código.

Observação: Tarifas de longa distância ou outras taxas podem ser cobradas. Se o seu país não aparecer na lista, entre em contato com o escritório de vendas no país mais próximo.

Compra de suprimentos e acessórios

É possível adquirir telas, malas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado da Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br. Você também pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Tema principal: [Solução de problemas](#)

Especificações técnicas

Estas seções listam as especificações técnicas do seu projetor.

[Especificações gerais do projetor](#)

[Especificações da lâmpada do projetor](#)

[Especificações do controle remoto](#)

[Especificações de caneta interativa](#)

[Especificações da unidade de toque](#)

[Especificações da dimensão do projetor](#)

[Especificações elétricas do projetor](#)

[Especificações ambientais do projetor](#)

[Especificações de aprovações e de segurança do projetor](#)

[Formatos de vídeo compatíveis](#)

[Requisitos do sistema de exibição USB](#)

Especificações gerais do projetor

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício
Resolução	1280 × 800 pixels (WXGA)
Lente	F = 1.80 Distância focal: 3,71 mm
Reprodução de cores	Full color, até 1 bilhão de cores

Brilho	Modo de consumo de energia normal: Emissão de luz branca 3300 lúmens (padrão ISO 21118) Emissão de luz colorida 3300 lúmens Modo de consumo de energia ECO: Emissão de luz branca 1900 lúmens (padrão ISO 21118) Observação: O brilho de cor (emissão de luz colorida) e o brilho de branco (emissão de luz branca) irão variar dependendo das condições de uso. A emissão de luz colorida é medida de acordo com IDMS 15.4; a emissão de luz branca é medida de acordo com ISO 21118.
Relação de contraste	10000:1 com o ajuste Íris Automática ativado e o ajuste Consumo de energia configurado como Normal
Tamanho da imagem (em relação de aspecto nativa)	1,54 metros a 2,54 metros
Distância de projeção (em relação de aspecto nativa)	0,348 metros a 0,597 metros
Métodos de projeção	Frontal, traseira, montada no teto, projeção de mesa
Relação de aspecto óptico (largura-altura)	16:10
Ajuste de foco	Manual
Ajuste de zoom	Digital
Relação de zoom (Tele-a-Wide)	1.0 a 1.35
Sistema de som interno	16 W monaural
Nível de ruído	35 dB (Modo de consumo de energia Normal) 28 dB (Modo de consumo de energia ECO)
Ângulo de correção de efeito trapézio	Vertical: $\pm 3^\circ$ Horizontal: $\pm 3^\circ$

Compatibilidade da porta USB Type B	Uma porta compatível com USB 1.1 e 2.0 para USB Display, mouse externo, interatividade
Compatibilidade da porta USB Type A	Uma porta compatível com USB 1.1 e 2.0 para entrada de dispositivo USB
	Uma porta compatível com USB 1.1 e 2.0 para exibição de câmera de documento Epson

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações da lâmpada do projetor

Tipo	UHE (Eficiência Ultra-Alta)
Consumo de energia	245 W
Vida útil da lâmpada	Modo de consumo de energia normal: Até cerca de 4000 horas Modo de consumo de energia ECO: Até cerca de 6000 horas

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo, para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com o tempo.

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações do controle remoto

Faixa de recepção	6 metros
Pilhas	Duas pilhas alcalinas ou duas pilhas de manganês tamanho AA

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações de caneta interativa

Pilhas	Uma pilha AA alcalina
---------------	-----------------------

Tamanho	161 mm de comprimento; 24 mm de diâmetro
Peso	30 g, excluindo a pilha

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações da unidade de toque

A unidade de toque acompanha o BrightLink Pro 1430Wi somente.

Tecnologia	Laser infravermelho (Classe 1)
Dimensões	Altura: 95 mm
	Largura: 207 mm
	Profundidade: 51 mm
Peso	450 g

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações da dimensão do projetor

Altura (excluindo pés)	155 mm
Largura	367 mm
Profundidade	375 mm
Peso	5,6 kg

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações elétricas do projetor

Frequência nominal	50/60 Hz
Fonte de alimentação	100 a 240 VCA; $\pm 10\%$
	3.8 a 1.7 A

Consumo de energia

(100 a 120 V)

Funcionando:

Modo de consumo de energia normal: 384 W

Modo de consumo de energia ECO: 288 W

Em espera:

0,31 W (comunicação desativada), 2,4 W (comunicação ativada)

Consumo de energia

(220 a 240 V)

Funcionando:

Modo de consumo de energia normal: 365 W

Modo de consumo de energia ECO: 274 W

Em espera:

0,42 W (comunicação desativada), 2,5 W (comunicação ativada)

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações ambientais do projetor

Temperatura

Funcionando:

Até 1500 metros: 5 a 35 °C

1500 metros a 3000 metros: 5 a 30 °C

Armazenado: -10 a 60 °C

Umidade (relativa, sem
condensação)

Funcionando: 20 a 80%

Armazenado: 10 a 90%

Altitude de funcionamento

Até 1500 metros

Até 3000 metros com Modo Alta Altitude ativado

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Especificações de aprovações e de segurança do projetor

Estados Unidos

FCC Parte 15 Classe B (DoC)

UL60950-1 2a edição (cTUVus Mark)

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Formatos de vídeo compatíveis

Para os melhores resultados, a resolução da porta de monitor do seu computador ou placa de vídeo deve ser configurada para a mesma resolução nativa do projetor. Contudo, seu projetor inclui o chip SizeWise da Epson, que suporta outras resoluções de monitor de computador, fazendo a imagem ser redimensionada automaticamente.

A taxa de atualização (frequência vertical) da porta de monitor do computador ou placa de vídeo deve ser compatível com o projetor. (Consulte o manual do computador ou placa de vídeo para mais detalhes.)

Esta tabela lista as taxas de atualização e resolução compatíveis para cada formato de vídeo compatível.

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
Sinais de computador (RGB analógico)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 1024
	60/75/85	1280 × 960
SXGA+	60/75	1400 × 1050
WSXGA+*	60	1680 × 1050

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
UXGA	60	1600 × 1200
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vídeo composto		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
Vídeo componente		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
Sinais de entrada HDMI		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA+	60	1680 × 1050

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30/50/60	1920 × 1080
Sinais de entrada MHL		
VGA	60	640 × 480
SDTV (480i/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24/30	1920 × 1080

* Resolução **Wide** somente

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Requisitos do sistema de exibição USB

O seu computador deve atender aos requisitos do sistema aqui listados para utilizar o software USB Display do projetor.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operacional	Windows XP Professional, Home Edition e Tablet PC Edition (32 bit)	OS X 10.5.x (32 bit) e 10.6.x, 10.7.x , 10.8.x, 10.9.x (32 e 64 bit)
	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium e Home Basic (32 bit)	
	Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional e Home Premium (32 e 64 bit); Home Basic e Starter (32 bit)	
	Windows 8.x, Pro e Enterprise (32 e 64 bit)	
Versão USB	USB 1.1 e superior (USB 2.0 recomendado)	
CPU	Mobile Pentium III 1.2 GHz ou mais rápido (1.6 GHz ou mais rápido recomendado)	Power PC G4 1 GHz ou mais rápido (Core Duo 1.83 GHz ou mais rápido recomendado)
Memória	256 MB ou mais (512 MB ou mais recomendado)	512 MB ou mais
Espaço em disco rígido	20 MB ou mais	
Visor	Resolução entre 640 × 480 e 1600 × 1200, de cor de 16 bits ou superior	

Tema principal: [Especificações técnicas](#)

Referências relacionadas

[Configuração de opções do projetor - menu Avançado](#)

Avisos

Veja estas seções para observações importantes sobre o seu projetor.

[Instruções de descarte do produto](#)

[Reciclagem](#)

[Informações importantes sobre segurança](#)

[Instruções importantes de segurança](#)

[FCC Compliance Statement](#)

[Garantia limitada](#)

[Ato regulatório de telegrafia sem fios](#)

[Marcas comerciais](#)

[Licença de software Open Source e outras licenças](#)

[Avisos sobre direitos autorais](#)

Instruções de descarte do produto

Este equipamento não pode ser descartado em lixo comum domiciliar. Quando for descartá-lo, favor encaminhá-lo a um Centro de Serviço Autorizado (CSA) da sua conveniência. Para encontrar seu CSA mais próximo, consulte a garantia do equipamento na documentação do produto na seção dos Centros de Serviços Autorizados, ou a página global.latin.epson.com/br e clique no link para **Suporte técnico**.

Tema principal: [Avisos](#)

Reciclagem

A Epson preocupa-se com o meio ambiente e sabe que o planejamento para o futuro requer um forte compromisso ambiental. Para isso, nos empenhamos em criar produtos inovadores que são confiáveis, eficientes e recicláveis. Produtos melhores utilizando menos recursos naturais para ajudar a garantir um futuro melhor para todos.

As embalagens deste produto – papelão, plástico, isopor e espuma – são recicláveis e podem ser entregues a cooperativas de reciclagem, postos de recolhimento de resíduos ou empresas recicladoras, para que se promova a destinação ambientalmente adequada das embalagens.

Os materiais que compõem o produto – plásticos, metais, vidro, placa eletrônica, cartucho e lâmpada – também são recicláveis. O produto não deve ser desmontado, mas sim, encaminhado para os Centros de Serviços Autorizados que o darão o destino ambientalmente adequado. Consulte o nosso site global.latin.epson.com/br, para uma lista de Centros de Serviço Autorizados.

Cuidado: A Epson alerta os consumidores que o descarte inadequado de embalagens e produtos pode prejudicar o meio ambiente.

Os Centros de Serviços Autorizados podem receber equipamentos da marca Epson para destinação ambientalmente adequada.

Conheça melhor nossas ações ambientais e o Programa de Coleta de Cartuchos (epson.com.br/coleta) em nosso site.

Tema principal: [Avisos](#)

Informações importantes sobre segurança

Cuidado: Nunca olhe diretamente para a lente do projetor quando a lâmpada estiver acesa, pois a luz forte poderá prejudicar seus olhos. Jamais deixe que crianças olhem para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Nunca abra as tampas do projetor, exceto as da lâmpada e do filtro. A voltagem elétrica do interior do projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves. Exceto nos casos especificamente explicados neste *Manual do usuário*, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

Aviso: O projetor e seus acessórios são fornecidos em embalagens plásticas. Para evitar o risco de asfixia, mantenha essas embalagens fora do alcance de crianças.

Cuidado: Nunca toque diretamente na nova lâmpada quando for substituí-la, pois resíduos invisíveis deixados pela oleosidade de suas mãos podem reduzir o tempo de vida útil da lâmpada. Utilize um pedaço de pano ou luvas para manuseá-la.

Tema principal: [Avisos](#)

Instruções importantes de segurança

Siga estas instruções de segurança quando for instalar e utilizar o projetor:

- Não olhe diretamente para a lente quando o projetor estiver ligado. A luz pode ferir seus olhos. Evite ficar na frente do projetor para que a luz não fique em seus olhos.
- Não coloque o projetor sobre mesas, suportes ou plataformas instáveis.
- Não opere o projetor de lado ou inclinado para um lado. Não incline o projetor mais do que 3° para a frente ou para trás.

- Se for montar o projetor no teto ou em uma parede, a instalação deve ser realizada por técnicos qualificados, usando as peças de montagem criadas especificamente para esse projetor.
- Quando for instalar ou ajustar a armação para montagem no teto ou na parede, não utilize adesivos para evitar que os parafusos se soltem e não use óleos ou lubrificantes. Isso pode fazer com que o projetor rache e caia da sua montagem no teto. Isso poderá causar ferimentos graves a qualquer pessoa que esteja embaixo da armação e poderá danificar o projetor.
- Não use o projetor próximo a água, fontes de calor, fios de alta voltagem ou fontes de campo eletromagnético.
- Use apenas o tipo de fonte de alimentação indicado no projetor. A utilização de uma fonte de alimentação diferente pode resultar em incêndio ou choque elétrico. Em caso de dúvida quanto à voltagem disponível, consulte o revendedor ou a companhia de energia.
- Coloque o projetor perto de uma tomada da qual o plugue possa ser removido facilmente.
- Tome as precauções detalhadas a seguir ao manusear o plugue: Nunca segure o plugue com as mãos molhadas. Não coloque o plugue em tomada empoeirada. Conecte o plugue firmemente na tomada. Não puxe o cabo de alimentação quando for desconectar o plugue. Segure o plugue sempre que for desconectá-lo da tomada. Não sobrecarregue as tomadas, os cabos de extensão ou os filtros de linha. Não seguir estas precauções poderá resultar em incêndio ou choque elétrico.
- Não coloque o projetor onde os fios possam ser pisados. Isso pode causar desgaste ou dano ao plugue.
- Desconecte o projetor da tomada antes de limpá-lo. Utilize um pano seco para limpeza (ou para remover sujeira ou manchas difíceis, utilize um pano úmido bem torcido). Não use detergente líquido ou em aerossol, sprays contendo gases inflamáveis ou solventes, como álcool, tiner ou benzina.
- Não bloqueie as aberturas do projetor. Essas aberturas proporcionam ventilação e evitam que o projetor superaqueça. Não utilize o projetor em sofás, tapetes ou outras superfícies macias e nem o coloque sobre pilhas de papéis. Não cubra o projetor com cobertor, cortina ou toalha. Se estiver instalando o projetor perto de alguma parede, deixe um espaço mínimo de 20 centímetros entre a parede e a abertura de ventilação.
- Não use o projetor em armários fechados, a menos que seja providenciada ventilação adequada.
- Nunca permita que objetos de qualquer tipo entrem nas ranhuras do projetor. Não deixe objetos, especialmente aqueles que sejam inflamáveis, próximos ao projetor. Nunca derrame líquidos de qualquer espécie sobre o projetor.
- Se estiver usando dois ou mais projetores lado a lado, deixe pelo menos 60 centímetros de espaço entre eles para que a ventilação seja adequada.

- Pode ser necessário limpar o filtro de ar e o exaustor. A obstrução do filtro de ar ou da abertura de exaustão pode bloquear a ventilação necessária para o resfriamento do projetor. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.
- Não deixe o projetor em ambientes externos por longos períodos.
- Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais devidamente qualificados. A abertura ou remoção das tampas do equipamento pode expor o usuário a níveis de voltagem perigosos e outros riscos.
- Nunca abra as tampas do projetor exceto nos casos especificamente explicados neste manual. Nunca tente desmontar ou modificar o projetor. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.
- Desligue o projetor da tomada e encaminhe-o para manutenção por profissionais qualificados sob as seguintes condições: caso o projetor não esteja funcionando normalmente, mesmo que as instruções de uso estejam sendo seguidas, ou caso apresente alguma mudança no desempenho; caso o equipamento exale fumaça, odores estranhos ou produza ruídos estranhos; caso o cabo de alimentação ou o plugue esteja danificado ou desgastado; caso líquidos ou objetos estranhos tenham entrado no projetor; caso ele seja exposto a chuva ou água; caso tenha caído ou o gabinete tenha sido danificado.
- Não toque no plugue durante tempestades elétricas. Caso contrário, haverá risco de choques elétricos.
- Desconecte o projetor quando não for utilizá-lo por longos períodos.
- Não use o projetor onde ele possa ser exposto à chuva, água ou excesso de umidade.
- Não use ou guarde o projetor onde fique exposto a fumaça, vapor, gases corrosivos, excesso de poeira, vibração ou choque.
- Não use o projetor onde gases inflamáveis ou explosivos possam estar presentes.
- Não use nem guarde o projetor ou o controle remoto em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz solar direta ou em veículos fechados.
- Se utilizar o projetor em um país diferente do país onde o equipamento foi adquirido, utilize o cabo de alimentação adequado à região.
- Não se apoie no projetor nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Não use o projetor fora do limite de temperatura requerido de 5 a 35 °C a uma altitude de 1500 metros ou menor, ou 5 a 30 °C a uma altitude maior. Isso pode causar instabilidade na exibição e danificar o projetor. Não use ou guarde o projetor onde ele possa ser exposto a mudanças repentinas de temperatura.

- Não guarde o projetor fora do intervalo de temperatura exigido de –10 °C a 60 °C ou exposto à luz solar direta por longos períodos. Isso poderá danificar o gabinete.
- Não coloque nenhum objeto que possa ficar deformado ou danificado pelo calor perto das aberturas de exaustão. Não coloque as mãos e nem o rosto perto das aberturas durante a projeção. Não coloque o seu rosto perto do projetor enquanto ele estiver sendo usado.
- Antes de mover o projetor, assegure-se de que tenha sido desligado, o plugue tenha sido retirado da tomada e todos os cabos tenham sido desconectados.
- Nunca tente retirar a lâmpada imediatamente após usar o equipamento porque estará extremamente quente. Antes de retirar a lâmpada, desligue o equipamento e aguarde pelo menos uma hora para permitir que a lâmpada esfrie completamente.
- Não desmonte a lâmpada ou a sujeite a impactos.
- Não coloque uma fonte de chama viva, como uma vela acesa, por exemplo, sobre ou perto do projetor.
- Não bloqueie a lente durante a projeção usando um livro ou qualquer outro objeto. Isso pode danificar o projetor ou provocar um incêndio.
- Não modifique o cabo de alimentação. Não coloque objetos pesados sobre o cabo de alimentação. Não dobre, torça ou puxe excessivamente o cabo. Mantenha o cabo de alimentação longe de equipamentos elétricos que gerem calor.
- Caso a lâmpada se quebre, ventile a sala para prevenir que os gases contidos na lâmpada sejam inalados ou entrem em contato com seus olhos ou boca. Se você inalar os gases ou se os gases entrarem em contato com seus olhos ou boca, consulte um médico imediatamente.
- Se o projetor estiver suspenso e a lâmpada se quebrar, tome cuidado para evitar que pedaços de vidro caiam nos seus olhos ou boca ao abrir a tampa da lâmpada. Se pedaços de vidro caírem nos seus olhos ou boca, consulte um médico imediatamente.
- Sempre diminua o volume antes de desligar o projetor. Se ligar o projetor com o volume muito alto, pode danificar sua audição.
- Não guarde o projetor ou as pilhas em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz solar direta ou em veículos fechados.
- Remova as pilhas das canetas interativas se não for usar as canetas durante muito tempo.

Observação:  A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não a jogue no lixo comum.

AVISO: Os cabos fornecidos com este produto contêm produtos químicos tais como chumbo, reconhecido pelo estado da Califórnia como agente causador de defeitos congênitos e outros danos reprodutivos. ***Lave as mãos depois de manipulá-los.*** (Este aviso é fornecido de acordo com a Proposition 65 no Cal. Health & Safety Code § 25249.5).

[Restrição de uso](#)

Tema principal: [Avisos](#)

Restrição de uso

Quando este produto é utilizado para aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como dispositivos de transporte relacionados com a área de aviação, ferroviária, naval, automotiva; dispositivos de prevenção de desastres; vários dispositivos de segurança; ou dispositivos funcionais/de precisão, você deve utilizar este produto somente após levar em consideração a inclusão de proteções contra erros e redundâncias em seu design para manter a segurança e a confiabilidade do sistema total.

Porque este produto não se destina a uso em aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como equipamento aeroespacial, equipamento de comunicação principal, equipamento de controle de energia nuclear, ou equipamentos médicos relacionados com a direta assistência médica, por favor, faça seu próprio julgamento sobre a adequação deste produto após uma avaliação completa.

Tema principal: [Instruções importantes de segurança](#)

FCC Compliance Statement

For United States Users

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio and television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

WARNING

The connection of a non-shielded equipment interface cable to this equipment will invalidate the FCC Certification or Declaration of this device and may cause interference levels which exceed the limits established by the FCC for this equipment. It is the responsibility of the user to obtain and use a shielded equipment interface cable with this device. If this equipment has more than one interface connector, do not leave cables connected to unused interfaces. Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

Tema principal: [Avisos](#)

Garantia limitada

Suporte técnico:

A Epson do Brasil disponibiliza aos seus clientes e usuários dos seus produtos vários canais de comunicação para a obtenção de suporte técnico, informações sobre produtos e serviços.

Para o download de drivers, manuais de usuário, consulta sobre garantia e demais informações técnicas consulte a nossa página de Internet no endereço global.latin.epson.com/Suporte no link do Suporte Técnico.

Caso haja a necessidade de alguma informação complementar, localização de Centro de Serviço Autorizado, ou serviço não disponível na Internet, chame pelo telefone 4003-0376 (capitais e áreas metropolitanas) ou 0800-880-0094 (outras áreas).

Ganhe tempo e economize dinheiro! Chame o Suporte Técnico da Epson.

A maioria das dificuldades de uso dos equipamentos é possível resolver pelo telefone. Evite deslocamentos desnecessários, equipamento parado em fila de espera de assistência técnica.

Certificado de Garantia - Projetores de Vídeo

Este certificado é a sua garantia de ter adquirido um produto Epson comercializado através dos Distribuidores Oficiais designados pela EPSON DO BRASIL LTDA. Este documento é indispensável para o exercício da garantia em todo o território nacional através do Centro de Serviço Autorizado Epson.

Suporte Técnico (para equipamentos em garantia):

- Capitais e áreas metropolitanas: 4003-0376
- Outras áreas: 0800-880-0094

Termo de garantia limitada

A EPSON DO BRASIL IND. E COM. LTDA, doravante designada “EDB”, garante, nos termos aqui definidos, os produtos EPSON comercializados em todo território nacional através de seus Distribuidores e Revendas Oficiais.

A responsabilidade da EDB abrange, através de suas empresas credenciadas, a reparação do produto, substituição de partes e peças defeituosas e reparo de vícios de qualidade que o torne impróprio ou inadequado ao uso, utilizando-se sempre de peças que mantenham as especificações originais.

Os filtros de ar e lâmpadas são considerados suprimentos.

A responsabilidade da EDB não abrange danos ao produto causados por:

- a. Operação em desacordo com as condições especificadas na documentação do produto, incluindo a utilização em ciclos de trabalhos acima da capacidade do equipamento.
- b. Inabilidade no uso ou uso indevido.
- c. Uso de rede elétrica em desacordo com a voltagem nominal do equipamento ou instalação inadequada.
- d. Transporte ou estocagem indevidos ou inadequados.
- e. Danos decorrentes de acidentes, quedas, fatos da natureza ou transporte em embalagem inadequada.
- f. Modificações não autorizadas pelo fabricante, número de série rasurado ou ausente.
- g. Serviços de manutenção realizados por pessoa física ou por empresas não credenciadas.
- h. Uso de acessórios ou peças fora de especificações técnicas equivalentes as dos produtos genuínos Epson, que sejam considerados defeituosos ou inadequados ao produto.

No caso de perda da garantia por um dos motivos citados neste certificado o reparo do equipamento estará sujeito a um orçamento prévio com taxa de reprovação de orçamento por parte de nossa rede de Centros de Serviço Autorizado. A presente garantia limitada é válida pelo prazo de 2 (dois) anos, sendo (90 dias de garantia legal, mais 640 dias de garantia adicional do fabricante), para cobertura de defeitos de fabricação, exceto para itens de consumo (suprimentos) ou desgaste natural no decorrer da utilização do produto, tais como: lâmpadas e filtros de ar que contam com garantia de 90 (noventa) dias. Esses prazos começam a ser contados sempre a partir da data de emissão da nota fiscal da primeira aquisição do produto. No caso de troca do produto, como uma alternativa à sua reparação, a garantia do produto substituto será a soma dos 90 dias (da garantia legal) acrescida do saldo da garantia adicional do fabricante remanescente do produto substituído. Esta garantia não cobre perdas e danos, lucros cessantes, manutenção de caráter preventivo ou qualquer perda resultante do uso ou da incapacidade de uso do produto, nem o custo de reparação ou substituição de qualquer outro bem que seja danificado. Todo o processo de assistência técnica se inicia através do contato com o Suporte Técnico ao usuário Epson através do telefone 4003-0376 (capitais e áreas metropolitanas) ou 0800-

880-0094 (outras áreas) que ofereça as alternativas mais adequadas às necessidades do cliente ou reparação do produto.

A modalidade de garantia tratada neste certificado é a balcão, ou seja, cabe ao usuário e/ou proprietário do equipamento encaminhar sob a sua responsabilidade e custeio das despesas de transporte e seguro. Não existe nenhuma outra garantia além da expressa neste documento. Nenhum distribuidor, revendedor ou pessoa física tem o direito de estender ou modificar a presente garantia oferecida pela EDB. Fica reservado a EDB o direito de cancelamento desta garantia, no caso de constatação do descumprimento de qualquer desses termos.

EPSON DO BRASIL LTDA.

Suporte Técnico:

- Capitais e áreas metropolitanas: 4003-0376
- Outras áreas: 0800-880-0094

Atenção: A apresentação da nota fiscal de venda e deste certificado é indispensável para o atendimento em garantia. Aconselhamos o uso da embalagem original para transporte do referido equipamento.

Tema principal: [Avisos](#)

Ato regulatório de telegrafia sem fios

Os seguintes atos estão proibidos pelo Ato de telegrafia sem fio:

- Modificação e desmontagem (incluindo a antena)
- Remoção do rótulo de conformidade

Tema principal: [Avisos](#)

Marcas comerciais

EPSON®, EasyMP®, Instant Off® e Quick Corner® são marcas registradas e EPSON Exceed Your Vision é uma logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

BrightLink® é uma marca registrada e SizeWise™ é uma marca comercial da Epson America, Inc.

Mac e OS X são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos EUA e em outros países.

HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas registradas da HDMI Licensing LLC.  HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Aviso geral: Outros nomes de produtos são usados neste manual somente para fins de identificação e podem ser marcas comerciais de seus respectivos proprietários. A Epson renuncia a todo e qualquer direito sobre essas marcas.



Tema principal: [Avisos](#)

Licença de software Open Source e outras licenças

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide*.

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

libstdc++-6.0.10

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program

proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not

normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of

the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program's name and a brief idea of what it does.

Copyright (C) year, name of author

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary

applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please contact Epson as described in the *User's Guide*.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

cairo-1.10.2

podof-0.91

wccompat-1.2

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at <http://www.gnu.org/licenses/>.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General

Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is

unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form)

with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND

PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the library's name and a brief idea of what it does.

Copyright (C) year, name of author

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "BSD License" are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

=====

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)
2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.
3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, ATT, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.49

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2012 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng version 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger
Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals
added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric
Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of
individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all
warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of
fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct,
indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the
PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for
any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the
original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp@users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

zlib-1.2.3

minzip 1.01e

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "zlib" are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

Apache License

This projector product includes the open source software program which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "Apache License Programs"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

Google Web Toolkit

GWT-Crypto 2.3.0

get-file-api

GWT-Log

DroidSansFallback

License terms "Apache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

newlib

This projector product includes the open source software program "newlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "newlib".

The "newlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of newlib programs

newlib 1.17.0

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "newlib" are as follows.

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at <http://www.opensource.org/licenses>. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(3) David M. Gay (ATT 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by ATT.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR ATT MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5)

C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warrantee on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the SuperH Support Center via e-mail at softwaresupport@superh.com .

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska H skolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY KTH AND ITS CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL KTH OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin phantom@FreeBSD.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON

ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE

DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller Todd.Miller@courtesan.com

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft mike@FreeBSD.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants alex@elvisti.kiev.ua

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh imp@freebsd.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen deischen@FreeBSD.org.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1.Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

Neither the name of CodeSourcery nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CODESOURCERY, INC. "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL CODESOURCERY BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

*

Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

*

*

All rights reserved.

*

*

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

*

*

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

*

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

*

Neither the name of MIPS Technologies Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

*

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

/*

WPA Supplicant

The copyright owner of the WPA Supplicant open source software provides terms and conditions (hereinafter referred to as "WPA Supplicant License"). The projector uses this product in compliance with the BSD License, as part of the WPA Supplicant License.

The "WPA Supplicant License" is WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of WPA Supplicant License programs

WPA Supplicant-0.7.3

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "WPA Supplicant License" are as follows.

Copyright (c) 2003-2011, Jouni Malinen j@w1.fi and contributors All Rights Reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com).

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

For VC-1

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE VC-1 PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE VC-1 STANDARD ("VC-1 VIDEO") AND/OR (ii) DECODE VC-1 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NONCOMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE VC-1 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)

MIT License

This projector product includes the open source software program which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "MIT License".

The "MIT License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of MIT License programs

pixman-0.21.6

jquery-1.7.2.min.js

jquery.upload-1.0.2.min.js

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "MIT License" are as follows.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies

of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The following is the MIT license, agreed upon by most contributors. Copyright holders of new code should use this license statement where possible. They may also add themselves to the list below.

Copyright 1987, 1988, 1989, 1998 The Open Group

Copyright 1987, 1988, 1989 Digital Equipment Corporation

Copyright 1999, 2004, 2008 Keith Packard

Copyright 2000 SuSE, Inc.

Copyright 2000 Keith Packard, member of The XFree86 Project, Inc.

Copyright 2004, 2005, 2007, 2008, 2009, 2010 Red Hat, Inc.

Copyright 2004 Nicholas Miell

Copyright 2005 Lars Knoll, Zack Rusin, Trolltech

Copyright 2005 Trolltech AS

Copyright 2007 Luca Barbato

Copyright 2008 Aaron Plattner, NVIDIA Corporation

Copyright 2008 Rodrigo Kumpera

Copyright 2008 Andre Tupinambá

Copyright 2008 Mozilla Corporation

Copyright 2008 Frederic Plourde

Copyright 2009 Oracle and/or its affiliates. All rights reserved.

Copyright 2009, 2010 Nokia Corporation.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: the above copyright notice and this permission notice (including the next paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

TOPPERS/JSP

This projector product includes the open source software program "TOPPERS/JSP" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TOPPERS/JSP".

The "TOPPERS/JSP" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TOPPERS/JSP programs

jsp-1.4.3

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "TOPPERS/JSP" are as follows.

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/Just Standard Profile Kernel

Copyright (C) 2000-2003 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Toyohashi Univ. of Technology, JAPAN

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory

Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following

stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., one of the following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Note: The TOPPERS License has been revised several times; what is shown above is the latest version that is to be applied to software made public hereafter.

TINET

This projector product includes the open source software program "TINET" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "TINET".

The "TINET" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TINET programs

tinnet-1.4.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "TINET" are as follows.

(1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

The Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

uriparser

This projector product includes the open source software program "uriparser" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "uriparser".

List of uriparser programs

uriParser 0.7.7

Copyright (c) 2007, Weijia Song songweijia@gmail.com

Copyright (c) 2007, Sebastian Pipping webmaster@hartwork.org

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- * Neither the name of the ORGANIZATION nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER

CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libJson

This projector product includes the open source software program "libJson" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libJson".

List of libJson programs

Copyright 2010, 2011 Jonathan Wallace. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY JONATHAN WALLACE "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL JONATHAN WALLACE OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The views and conclusions contained in the software and documentation are those of the authors and should not be interpreted as representing official policies, either expressed or implied, of Jonathan Wallace.

OpenSSL License

This projector product includes the open source software program "OpenSSL" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "OpenSSL".

List of OpenSSL programs

OpenSSL 1.0.1e

OpenSSL 1.0.1e

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org>)

The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org

Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.

Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

SSLey license

This projector product includes the open source software program "OpenSSL" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "OpenSSL".

List of OpenSSL programs

OpenSSL 1.0.1e

Copyright (c) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved. This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL. This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution,

be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)". The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related.

If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgment: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence, including the GNU Public Licence.

Tema principal: [Avisos](#)

Avisos sobre direitos autorais

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em sistemas de recuperação ou transmitida de alguma forma ou meio eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou qualquer outro sem a autorização prévia por escrito da Seiko Epson Corporation. As

informações aqui contidas devem ser usadas apenas com este produto Epson. A Epson não se responsabiliza pela aplicação das informações aqui contidas a outros produtos.

Nem a Seiko Epson Corporation nem suas subsidiárias serão responsáveis perante o comprador do produto ou terceiros por danos, perdas, encargos ou despesas incorridos pelo comprador ou terceiros, em consequência de: acidentes, uso indevido ou abuso deste produto; consertos ou modificações e alterações não autorizadas ou (exceto nos EUA) o não-cumprimento das instruções de uso e manutenção da Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation isenta-se da responsabilidade por danos ou problemas decorrentes da utilização de qualquer produto opcional ou suprimentos que não possuam a designação "produtos originais" ou "produtos Epson aprovados" por parte da Seiko Epson Corporation.

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

[Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais](#)

[Atribuição de direitos autorais](#)

Tema principal: [Avisos](#)

Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais

A Epson encoraja cada usuário a ser responsável e respeitar as leis de direitos autorais ao usar qualquer produto Epson. Embora as leis de alguns países permitam a cópia limitada ou reutilização de material protegido por direitos autorais em determinadas circunstâncias, essas circunstâncias podem não ser tão amplas como alguns supõem. Contate um advogado para esclarecer qualquer dúvida sobre a lei de direitos autorais.

Tema principal: [Avisos sobre direitos autorais](#)

Atribuição de direitos autorais

© 2015 Epson America, Inc.

1/15

CPD-41029R1

Tema principal: [Avisos sobre direitos autorais](#)